
Wii Y DS ¡TODOS LOS TRUCOS!
SÓLO LO MEJOR DE NINTENDO
NGAMER
LA ÚNICA REVISTA INDEPENDIENTE
MARIO KART Wii
BULLY
TODA LA VERDAD SOBRE LO ÚLTIMO DE ROCKSTAR
NÚMERO 6
ESPAÑA 2,90 €
PORTUGAL CONT. 3,00 €
GLOBUS
¡LAS 40 CRÍTICAS MÁS EXIGENTES!
LEGO INDY P12
STAR WARS P16
SONIC CHRONICLES P18
WII FIT P24
HOUSE OF THE DEAD P32
ASSASSIN'S CREED P37
NO MORE HEROES P48
PES 2008 Wii P50
NARUTO P52
FINAL FANTASY CC P56
DRAGON QUEST MJ P62
FIRE EMBLEM P64
¡¡Y MUCHAS MÁS!!
STAR WARS
FIRE EMBLEM
PÓSTER DOBLE DE REGALO

NGAMER

NÚMERO 6

DIRECTOR Aitor Urraca
aurraca@globuscom.es
Director de Arte Julio Pérez
jperez@globuscom.es
Redactor Alejandro Pascual
apascual@globuscom.es
Secretaria de redacción Paloma Carrasco
revistangamer@globuscom.es

COLABORADORES
Ramón Méndez, Lucía Gallego, Pablo G. Taboada, Santiago Quiñones, Carlos González y Toni García.

CONTRIBUCIÓN ARTÍSTICA
Ilustraciones Wil Overton, Andy Mclaughlin (AMC Art)
Fotografía Serafín Palazón

PUBLICIDAD
Director Comercial: Daniel Bezares
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: Natacha Parrón
nparron@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: Almudena Raboso
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: César Silva
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: Jesús Torras
jtorras@globuscom.es
Coordinación: María Miguel
mmiguel@globuscom.es

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: Eva Pérez
eperez@globuscom.es
Producción: David Ortega (Jefe) dortega@globuscom.es
Luz Alegre lalegre@globuscom.es
Internet: Cani Montes cmontes@globuscom.es
Miriam Llano (Contenidos) mllano@globuscom.es
Sistemas: Oscar Montes omontes@globuscom.es
Archivo digital: Carmen San Millán csanmillan@globuscom.es
Fotomecánica: Espacio y Punto
Impresión: Altair

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: Antonio Esturillo
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: María Ugena
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: José Manuel Hernández
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: Ana Sánchez
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: Antonio Diarruyo

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: Alfredo Marrón
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 08/08 Printed in Spain

Depósito legal: TO-965-2007

www.ngamer.es

Editorial



Ah! El siempre políticamente incorrecto *Bully*... es una delicia tenerlo al fin en nuestras páginas, con un análisis a la altura del juego que es. Lo cierto es que Rockstar tiene mano artesana para crear obras cercanas al jugador. Por que al fin y al cabo, ¿quién no ha pasado por el colegio? Lo que da fuerza a un título como este es el poder que ofrece al jugador, algo que se explota aún más en su franquicia más conocida, *GTA*, pero que en *Bully* posee un toque más íntimo y personal. En el fondo, *Bully* no es más que una parodia de nuestra propia adolescencia, una oportunidad de volver al pasado y revivir su intensidad con las herramientas que te ofrece un videojuego. Yo no veo nada malo en esto, al contrario, me parece una máquina del tiempo...

ALEJANDRO PASCUAL REDACTOR
apascual@globuscom.es

EN PORTADA



BULLY P.42
¡El colegio está más de moda que nunca! Disfruta ahora de todas esas cosas que siempre quisiste hacer y nunca te atreviste a realizarlas (por miedo a que los verdaderos chicos malos te pegaran).

SORTEO P.84
Sorteamos 15 juegos de Advance Wars Dark Conflict para tu DS, ¡participa y gana con NGamer y Nintendo!

EL RESTO, EN LA SIGUIENTE PÁGINA

PÓSTER DE REGALO
Siente El Poder de la Fuerza con este póster de Star Wars. Por la otra cara toda la magia de los diseños de Fire Emblem.

PREVIEWS Y REVIEWS
Las críticas más exigentes de los juegos más recientes y de los que están por llegar.

"La aventura más clásica"
AGATHA CHRISTIE: Y NO QUEDÓ NINGUNO PÁG 65

LO MÁS DESTACADO

PREVIEW LEGO INDIANA JONES PÁG 12

REVIEW NO MORE HEROES PÁG 48

REVIEW PRO EVOLUTION SOCCER 2008 PÁG 50

PÁG 42
BULLY
"El juego más políticamente incorrecto de Wii"

Número 6 ABRIL 2008

Sumario

NGEXPRÉS
Actualidad Nintendo 6
Aluvión de noticias 9

PREVIEWS
Lego Indiana Jones: El Videojuego 12
Star Wars El Poder de la Fuerza 16
Sonic Chronicles La Hermandad Siniestra 18
Mario Kart 20
Wii Fit 24
Teenage Zombies 28
Zoo Tycoon 2 28
With Sun, Flowers and Rain 29
House of the Dead 32
From the Abyss 34
Robocalypse 34
Las Crónicas de Spiderwick 35
Boom Blox 35
Baroque 36
Deca Sports 36
Assassin's Creed 37
Deca Sports 36
Bonus Extra 38

REVIEWS
Bully 42
No More Heroes 48
Pro Evolution Soccer 2008 50
Naruto Clash of Ninja Revolution 52
Naruto Ninja Destiny 53
Sonic Riders Zero Gravity 54
Final Fantasy Crystal Chronicles Ring of Fate 56
Nitro Bike 58
Megaman ZX Advent 59
Custom Beat Battle Draglade 59
Math Training 60
Magia en Acción 60
Bleach Blade of Fate 61
Dragon Quest Monsters Joker 62
Fire Emblem Radiant Dawn 64
Agatha Christie Y no quedó Ninguno 65
MX vs ATV Untamed 65



CURIOSIDADES
Los Cameos de Nintendo 66

UNIVERSO NINTENDO
20 Experiencias Nintendo 70
¡Oh, sí! ¡La Página 74! 74
Yes! More Heroes 76
Mejor si tiene burbujas 78
Fórum 89

DOWNLOAD
Lección de Historia Namco 86
Cómo se hizo... Goldeneye 007 88
La máquina del tiempo 90
La gran lista 91

Y TODO LO DEMÁS
Wii en la red 92
Mientras tanto... 94
Top DS/Wii 96
¡Suscríbete aquí! 97
Próximo Número 98



TODO SOBRE MARIO KART PÁG 20



¡VAYA TELA! ESTE MES **227** DISCUSIONES SOBRE RAÚL Y LA SELECCIÓN **420** MONEDAS MALGASTADAS **195** CANCIONES DESCARGADAS

CITA DEL MES "Mi habilidad con los videojuegos se ha atenuado un poquito". ***Masahiro Sakurai***

LO MÁS



Catando SSBB
Análisis
Viajes
Stylus rotos
Risas

5 COSAS QUE APRENDERÁS EN NGEXPRÉS ESTE MES. **01** Las hamburguesas no engordan **02** *Mario Kart* tiene su propio canal en el menú de la Wii **03** Los que crearon Hitman están trabajando en un juego para Wii **04** Los videojuegos son satánicos **05** Aprender jugando

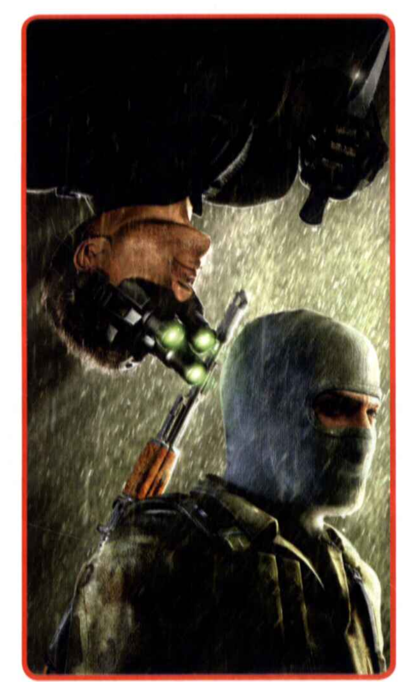
SHOCK!

CRÍTICAS AL SECTOR

La sociedad culpa a los juegos de sus males... otra vez

Hay varias características distintivas que identifican al Jugador Medio Actual: limitaciones físicas, estéticamente repugnante, colgajos de grasa, piel pálida, falta de inteligencia e incapacidad para aprender. Vale, igual hemos exagerado un poquitín, pero si escuchas lo que dicen ciertos elementos presentes en círculos gubernamentales y periodísticos, así es más o menos como nos vamos a volver todos nosotros, víctimas de los juegos.

¿Los niveles de lectura son bajos? ¿Tendencia creciente a la obesidad? ¿Aumento de los asaltos con arma blanca? ¿Aragonés se resiste a dejar que Raúl vuelva a 'tirar del carro'? Culpa de los videojuegos. Je, pues ya sabes: a ver si no va a ser culpa de los videojuegos. ¿Qué será lo próximo? ¿Culpar a los videojuegos del retraso del AVE Madrid-Barcelona? ¿Tal vez de la crispación política de los últimos cuatro años? ¿Del cambio climático? ¿De la extinción de los dinosaurios?



Sam Fisher porta un cuchillo[1], pero ¿de veras glorifica su uso? Pues hay gente que asegura que sí.

Carga contra los juegos

En todo el mundo, ciertos líderes políticos y mediáticos han descubierto lo que mola alzar la voz contra los videojuegos. Los videojuegos no son como los inmigrantes, los catalanes, los parados o los jubilados: los videojuegos no se defienden ni votan ni salen en las encuestas, así que criticarlos sale gratis. El primer ministro británico, Gordon Brown, que ha prometido erradicar los crímenes con arma blanca, ha llegado rápidamente a la conclusión de que los juegos donde hay personajes que esgrimen cuchillos tienen mucha culpa del problema: "Nadie quiere censura ni interferencia estatal, pero la industria tiene una responsabilidad para con la sociedad y ha de ejercerla".

NGamer de ningún modo relativiza el problema de los muchos jóvenes víctimas de delitos cometidos con arma blanca, pero sí que subraya que es absolutamente disparatada, simplista e ignorante la idea de que existe una relación entre jugar con videojuegos en los que aparecen cuchillos (o lo que sea) y herir a alguien por la calle, porque no existe ni una sola prueba que apruebe esa afirmación, cuya sola enunciación ya produce sonrojo. ¿Se trata acaso de distraer la atención de los verdaderos problemas de la sociedad, entre ellos la criminalidad y la violencia?



Los resultados preliminares de un estudio han descubierto que jugar con la Wii ayudó a algunos recién operados a mejorar sus capacidades motoras y a elevar su rendimiento en simuladores de cirugía avanzados.

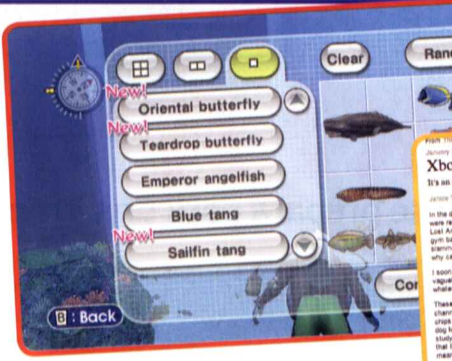
Cabeza de turco

Los juegos vienen siendo últimamente culpados por supuestos expertos del bajo nivel de lectura de los jóvenes, de su bajo nivel cultural y educativo y de su propensión a tener granos en su adolescencia. "Existe un vínculo directo entre el uso de videojuegos y la capacidad intelectual", es el eslogan de estos carcamales desinformados. Los



1 El servicio británico de espionaje colocó anuncios dentro del juego *Splinter Cell: Double Agent* porque querían contratar individuos "expertos informáticos, tecnológicamente capacitados y dotados para un pensamiento veloz", y se dieron cuenta de que los jugadores encajaban en ese perfil.





Endless Ocean **no constituye sólo una experiencia de juego de precioso diseño en todos los sentidos, sino que puedes usarlo para aprender sobre los muchos pobladores del océano, del mismo modo que podrías hacer viendo una serie de programas sobre historia natural o estudiando un manual. Algo que la generación anterior a las consolas hacía mucho.**

jugones son tarados sociales, inválidos afectivos, bobalicones pasivos y tontos de baba.

Es evidente que el nivel de comprensión lectora de los españoles es bajo y tiende a bajar más, tanto el de los jóvenes como el de los mayores de los que muchas veces son reflejo. Y eso es un problema social importante. Tan importante que merece un análisis serio y no frivolidades y tópicos: es una necedad y una irresponsabilidad achacar infantilmente la culpa de un problema contemporáneo a una manifestación pujante de la cultura contemporánea. Sería como endosar a los juegos la causa del crecimiento del PIB español, del declive del terrorismo o de la construcción masiva de autovías, sólo porque coinciden en el tiempo y nos viene bien vincular ambos conceptos.

Club de gordos

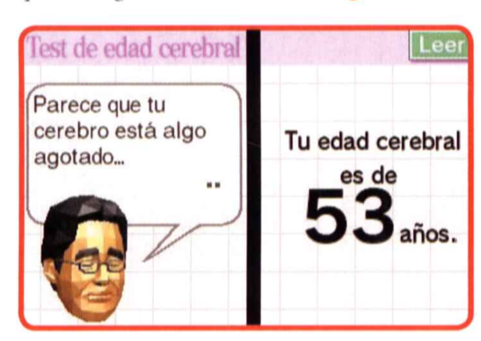
¿Qué nos deparará el futuro? Ah, sí: los jugadores somos todos perezosos, inactivos y fondones. Cada día sale por ahí algún iluminado que asocia el aumento de la obesidad que sufre el mundo actual con la generalización de un estilo de vida sedentario o pasivo (lo cual puede ser cierto), para a continuación deslizar malévolamente una procaz añoranza de cuando los niños jugaban en la calle y quemaban calorías, y no como ahora.

Alucinante. Esos sabiondos suelen obviar que antes los niños jugaban en la calle porque eran pobres, vivían en casas incómodas y no tenían para jugar más que sus manos y sus pies.

Todas estas excusas no son más que cortinas de humo para ocultar las verdaderas causas de los problemas, que suelen ser muy anteriores a los videojuegos. Éstos no son más que una expresión de las contradicciones de nuestro tiempo. Los videojuegos no son la causa sino la consecuencia de nuestros males sociales. Es como si uno es feo y decidiera dejar de serlo de la noche a la mañana... prohibiendo la venta de espejos.

El quid de la cuestión es que, sea por simple ignorancia o por pura malevolencia culpable, sigue habiendo segmentos de la sociedad que creen que el sector de los videojuegos tiene alguna responsabilidad, o al menos resulta cómodo para utilizarlo en el debate público como cabeza de turco de los problemas que no sabe cómo atajar. Ojalá el informe Byron (ver el despiece a la derecha) pueda deshacer tales mitos. Tampoco es que nos hagamos muchas ilusiones.

BRAIN TRAINING™
del Dr. Kawashima
¿Cuántos años tiene tu cerebro?
NINTENDO DS
Con SUDOKU



Uno de los juegos superventas del año pasado: y es raro, no hay ni un cuchillo ni una ametralladora a la vista.

PREMIO A LA ESTUPIDEZ

Xbox is crack for kids

Para ser justos, la boba esta no se refirió a la Wii ni a la DS. Solo dijo que la Xbox era una consola diabólica.

Hemos encontrado la que quizá sea la noticia más desinformada, ignorante y estúpida sobre videojuegos jamás. Su autora, una supuesta periodista llamada Janice Turner del reputado The Times, se retrató ella solita el pasado 19 de enero. "Xboxes, GameCubes, PS2s. Son los sudokus de Satán, la cocaína del cerebro. Incluso los dibujos animados más estúpidos o las teleseries más infames enseñan al niño sobre los personajes, la trama, la emoción, el humor, la vida. Al jugar con videojuegos, los niños son encarcelados mentalmente, encerrados dentro de las malignas cabezas de sus creadores. Y juegan con ellos –bip, bip– en los viajes, en las comidas familiares, en cuanto encuentran un minuto en el que no estén siendo entretenidos por algo. Y sus padres nunca parecen decir: 'Oye, es el momento de agarrar un libro'. O bien: 'Se acabó el juego, chicos, tened una vida interior".

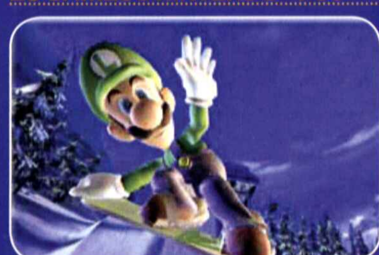
EL INFORME BYRON

El premier británico Gordon Brown encargó una investigación sobre la influencia de los juegos violentos sobre la vida de los niños a la ex presentadora televisiva Tanya Byron. Byron ha propuesto un sistema de clasificación de los títulos más en línea con el que se usa en los cines: una calificación que oriente a los padres y les informe de que los juegos son tan variados en su impacto emocional como las películas. El informe sugiere además la instalación de las consolas en habitaciones de uso familiar, donde el consumo de videojuegos de un niño puede ser mejor revisado por sus padres. "Los adultos necesitan ponerse al día con las nuevas tecnologías. No esconder los juegos sino asumir su lugar en el hogar". Pues eso.

TU REVISTA Nº 1 PARA WII




ASSASSIN'S CREED DS P37
20 CAMEOS NINTENDO P66
PRO WIIVOLUTION P50
¡YES MORE HEROES! P76



LO PRÓXIMO GRANDE PARA NINTENDO 

MARIO KART A LA VISTA

Inmensa expectación mientras Japón se prepara para una irrupción avasalladora

Famitsu ha revelado una gran cantidad de detalles sobre la inminente aparición del título *Mario Kart Wii*, detalles que en algunos casos ya habíamos adelantado o intuido aquí en NGamer, aunque otros resultan ciertamente sorprendentes.

Aparentemente habrá 32 carreras, 16 nuevas y 16 remakes de circuitos clásicos. Junto con el novedoso Mario Circuit y el Luigi Circuit, los nombres nipones de algunas de las pistas originales son Fábrica Sapo, Cañón del Champiñón, Centro Comercial del Coco, DK Snowboard Cross y País Momo, aunque a saber cómo se traducirán exactamente aquí.

Tal como predijimos, entre las nuevas capacidades de los karts existirá una práctica función durante las carreras que recompensará con un breve impulso de energía turbo al aterrizar. Cuantos más trucos encajes en cada salto, mayor impulso obtendrás.

El contenido on line parece que estará muy por delante del de los otros juegos para Wii, e incluye un canal específico en el menú de la Wii, canal que te permitirá ver los mejores resultados y otros datos no especificados sin tener que cargar el juego. Las carreras normales albergarán hasta 12 jugadores, con entradas independientes para los competidores nacionales, torneos mundiales o competiciones diseñadas específicamente para tu listado de amigos... que aparecen como caritas Mii puntuadas alrededor de un mapamundi.

Todo esto significa que habrá Miis en el juego. No estamos seguros de si eso se extenderá a carreras a medida o si es sólo para amigos. Los datos fantasma descargables te permitirá probar tus capacidades frente a otros jugadores cuando no estás conectado, y existe el tradicional modo de pantalla partida para cuatro jugadores para los que no aún tengan Wi-Fi.

Ahora que el juego se aproxima al final de su fase de testeo, *Mario Kart* se perfila como el próximo gran lanzamiento de Nintendo. El título ha sido fechado para nuestro país para el día 11 de Abril, lo cual indica que el próximo número tendremos una completa review donde se dejarán atrás de una vez por todas todo tipo de conjeturas.



El servicio online de Mario Kart estará muy integrado con la estética Mii.

El Snowboard Cross no deja lugar ni para el snowboard ni para los cruces.



Este será el Cañón del Champiñón. Una profunda hendidura llena de setas..

GDC 2008

NOVEDADES NINTENDO

La Games Developers Conference revela el futuro de Nintendo

La Games Developers Conference celebrada en San Francisco el pasado mes fue el telón de fondo para que muchos desarrolladores ofrecieran su punto de vista sobre el futuro de los videojuegos y el camino al que debían dirigirse. No son de extrañar las conclusiones a las que llegaron los allí presentes: el futuro no pasa tanto por la calidad técnica y visual de los productos como por otros campos. El de la conectividad fue uno de los más valorados, así como la participación del usuario en el propio proyecto.

No es descabellado entonces que la máxima aportación de Nintendo fuera WiiWare. De esta manera, se anunció que *Lost Wings* de Frontier (creadores del reciente *Thrillville*) sería el título que inaugure el nuevo canal competidor directo de Xbox Live Arcade y Playstation Network.

WiiWare, sin embargo, se desvía de la política más restrictiva del servicio ofrecido por Microsoft y Sony, alentando a los pequeños desarrolladores a realizar pequeñas obras de arte. Todavía no está determinado si su influencia producirá cambios en el sistema de almacenamiento de Wii, pero por el momento Nintendo anima a estos desarrolladores a que el tamaño final sea, razonadamente, lo mínimo posible.

Por otro lado, se habría dado a conocer el servicio Pay & Play del que no se habrían dado muchos detalles. Todo apunta a que se trata de un sello que distinga los productos con contenidos de pago y amplifiquen el propio juego. Sin duda, la GDC 2008 ha puesto de acuerdo al sector con ideas sencillas: la falta de creatividad y originalidad de la industria y la necesidad de estar conectados en todo momento.



WiiWare dará el pistoletazo de salida al verdadero servicio online de Nintendo

ASESINO SILENCIOSO

NINJA 47?

El nuevo juego de IO emerge de las sombras

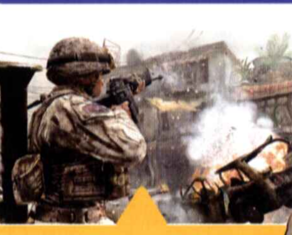
Los creadores de la serie Hitman han fijado su atención en un juego ninja tipo dibujos animados. El proyecto, promete una versión para Wii este mismo año, y el distribuidor Eidos ha filtrado unos indicios interesantes.

Está ambientado en un Lejano Oriente feudal, e intervendrán fuerzas oscuras. Y tú jugarás con un ninja enviado a detener esas fuerzas. Aunque el material creativo que hemos visto nos recordó a I-Ninja, buena parte de la inspiración del aspecto y el tono del juego procede de películas como Hero y La casa de las dagas voladoras. ¡Genial!

Si el juego es tan bueno como las pelis en las que se inspira, nos divertiremos como... eh, ¿como ninjas?

¡ALUVIÓN DE NOTICIAS!

TAN RÁPIDAS QUE TE HARÁ FALTA TIEMPO BALA



La espera de *Brawl* se hace demasiado pesada sin la ayuda de unas partiditas on-line a *Call of Duty 4*… . Que no cunda el pánico, *CoD5* confirmado en Wii para el primer trimestre de 2009.

El simpático y esperado RPG de Koei, *Opoona*, estará disponible en tiendas americanas para el 25 de marzo. Podréis ver nuestro veredicto próximamente en números venideros.



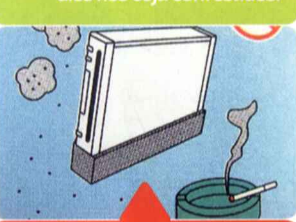
Konami vuelve a las andadas con *Lost in Blue*, el simulador de esclav... digo, de Isla desierta ha sido atisbado en una lista de futuros lanzamientos... para Wii. Que dios nos coja confesados.

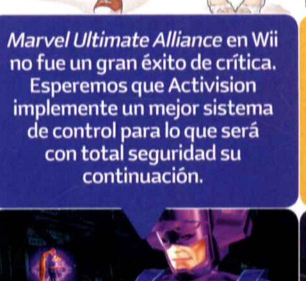


Puedes firmar la petición de un remake de Bionic Commando en Wii en *tinyurl.com/2y8w35*. "Si, nos han hecho llegar la propuesta. Estamos muy ilusionados al respecto" declaró uno de los productores

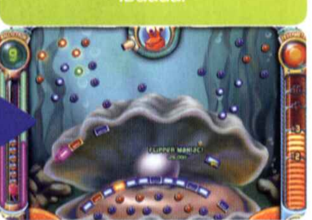


¿Reuerdas la preview que hicimos de *Civilization Revolution*? Vete olvidando, ya que se ha cancelado a pesar de contar con una fase de desarrollo muy avanzada. ¡Buuuu!





Peggle, un juego flash de pachinko, que tiene enganchado a muchos jugadores de PC. Ha sido confirmado y desmentido su lanzamiento para DS innumerables veces.



Smash Bros Brawl es el primer juego de Wii en DVD de doble capa. No fumes delante de ella ya que el humo podría dañar la lente y dificultar la lectura de este tipo de discos. Nintendo, Inhalador para Wii a la de ya.

Marvel Ultimate Alliance en Wii no fue un gran éxito de crítica. Esperemos que Activision implemente un mejor sistema de control para lo que será con total seguridad su continuación.

Masaya Matsuura (el creador de *PaRappa The Rapper*) ha hecho unas entristecedoras declaraciones: "Mucha gente afirma que la burbuja del Software para DS ha explotado" ¡Nooooo!









El pad de GameCube fue "realmente infravalorado" declaró Miyamoto. Adoramos el tamaño del botón A, pero el famoso creador de Mario sigue en sus trece con que el diseño del mando fue algo innovador.

El Doctor Kawashima ha declarado "Ni un solo yen de más me pienso llevar al bolsillo" fue lo que contestó al donar 300 millones de yenes para construir un nuevo laboratorio para la Universidad

Namco Bandai ha presentado *99 Tears*. Bajo el lacrimoso nombre, se esconden 99 relatos que (dicen) te harán llorar y que vienen firmadas por gente como Frances Hosgson. ¿Llorica Training?

¡Gran noticia! *Bangai-O Spirits* llega a tierras japonesas el 19 de marzo. Lo malo es que tendremos que esperar todavía muchos meses para analizar con una gran (oh sí, nena) notaza.

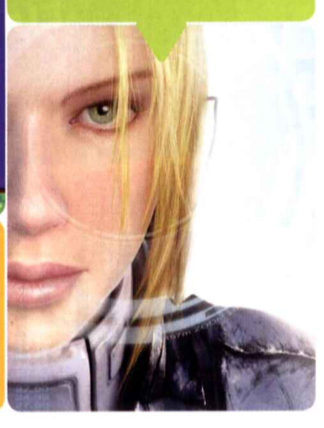
Miyamoto se horrorizó con el concepto de coches con pistolas de *Twisted Metal Panic*. David Jaffe la devuelve: "Sigo sin explicarme por que los %S& Karts pueden lanzar plátanos y resbalarse con ellas". Zas.



Es muy probable que *Drawn to Life* –Agradable sorpresa en Nintendo DS- se vea encaminado a Wii antes de lo que pensamos. Dibujos a mano alzada con el Wii, mm, podría resultar extraño.



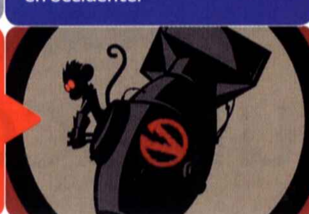
Blizzard mostró una lista negra con títulos que han sido cancelados. Sorprendentemente, *Starcraft: Ghost* no consta en dicha lista. ¿Ases en la manga?



Un proveedor de materiales para trenes japoneses (JR East Japan) ha puesto en marcha un sistema de alquiler de DS para viajes de corta y larga distancia. Sería utópico verlo en occidente.



Comienzan a circular rumores sobre el reciente interés de Super Villain Studios (creadores de *Gun* y *Tony Hawk's: American Wasteland*) en desarrollar títulos para Wii. Tenemos confianza.



¡Paren las rotativas! Los fans de *Ninjabread Man* (ejem) disfrutarán de una secuela a la altura del personaje. El bollito Asesino vuelve al ruedo tras su aventura de 35 de 100 en *Blades of Fury*.



"Si pensabas que *Lego Star Wars* era impresionante, es que no has visto nada"
LEGO INDIANA JONES
PÁG 12



¿QUÉ JUEGOS TIENES EN TU RADAR?
Cuéntanoslo en **revistangamer @globuscom.es**

Previews

Los juegos que más te hacen vibrar...


18


37


24

EN ESTE NÚMERO

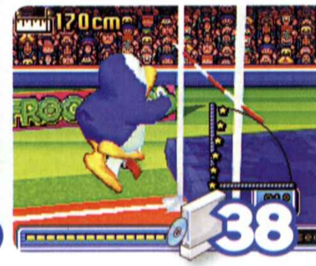
Lego Indiana Jones **Wii**	12
Star Wars El Poder de la Fuerza **Wii**	16
Sonic Chronicles **DS**	18
Mario Kart **Wii**	20
Wii Fit **Wii**	24
Teenage Zombies **DS**	28
Zoo Tycoon 2 **DS**	28
With Sun, Flowers and Rain **DS**	29
Apollo Justice Ace Attourney **DS**	29
The House of the Dead 2 & 3 Return **Wii**	32
From the Abyss **DS**	34
Robocalypse **DS**	34
Las Crónicas de Spiderwick **Wii**	35
Boom Blox **Wii**	35
Baroque **Wii**	36
Deca Sports **Wii**	36
Assassin's Creed: Altaïr's Chronicles **DS**	37
Facebreaker **DS**	38
Fragile **DS**	38
New International Track & Field **Wii**	38
Tales Of Symphonia 2 **Wii**	38

16

29
Klavier
Achtung, baby!
Today, we play it m...


32


36



38

NGAMER'S LOS+ BUSCADOS



MARIO KART Wii

Ya casi está aquí. Ya casi lo hemos jugado. ¡Y queremos más!!
¡PRÓXIMO MES EN NGAMER!



ANIMAL CROSSING Wii

La simple idea de que pueda llegar este año nos embarga de la emoción.
¿LO VEREMOS EN 2008?



HOUSE OF THE DEAD 2 & 3 RETURN

¡Ya queda menos para volver a coger nuestros Zapper y matar zombies!
¡28 DE MARZO A LA VENTA!

LEGO INDIANA JONES
EL VIDEOJUEGO

Desgajamos pieza a pieza la aventura de nuestro arqueólogo favorito en busca de los hechos... y la verdad.

PLAT. WII **ESTUDIO** TRAVELLER'S TALES **LANZAMIENTO** VERANO

Profesor de arqueología, experto de lo oculto, capaz de obtener antigüedades y estrella en el juego de Lego. No está mal para un tipo que usa el nombre de un perro...

La decisión de inmortalizar al ocurrente héroe bajo la forma de un Lego está clara: las películas de Indiana Jones son, igual que las de Star Wars, un icono, y su humor descarado va paralelo a la ironía de los últimos juegos de Lego. Con los bloques de construcción todavía colocados para los juegos de Star Wars, no ha sido muy difícil para Traveller's Tales poner la máquina a punto y recrear las tres películas originales[1] en un estilo apto para el Dr. Henry Walton Jones Jr.

La pieza perdida

Todo empieza con *En Busca del Arca Perdida*[2] y la búsqueda de Indy del ídolo de

La pistolera de Indy aparece en el material gráfico, pero no en el juego. ¿Dónde está?



Cirugía plástica
El diseño de los personajes está lleno de detalle. Fijaos bien y observaréis pequeños cambios en cada capítulo. Marion, por ejemplo, cambia de ropa y de peinado.

Todo un galán
Indy es todo un hacha con las mujeres, así que esperad grandes dosis de encanto. Pero no olvidéis que este es un juego Lego, así que estará lleno de bromas a sus expensas.



1 A diferencia del próximo juego de Batman que, como hemos explicado en el último número, presentará una historia diferente a la de las películas. 2 Aún cuando El Templo Maldito sea una precuela y debiera ir antes. 3 Aunque si nos ponemos exigentes, las escenas del comienzo de La Última Cruzada preceden a ambas.



La pala de Satipo viene muy bien para cavar en busca de gemas Lego.

¿Muerte casi segura? ¿A qué estamos esperando?





En cualquier momento aparecerá una hélice que hará pedazos a este tipo.



Creemos que está impresionada. Oh, sí, sin duda.

Oh, malditas. ¿Quién iba a sospechar que esas cosas espeluznantes estaban tumbadas esperando?

¿Veis lo desvencijada que está la escalera? Estos detalles le dan ese toque extra de personalidad.



Cuidado con dónde decidís nadar. Los cocodrilos son una vista habitual.



INDY TIENE LA HABILIDAD DE CONVERTIR EN ARMA CUALQUIER OBJETO A SU ALREDEDOR



Para poner en el número 1 de la lista de regalos de cumpleaños de este año.

oro en un templo del Perú. No creáis que va a ser un paseo: aun cuando sea la misión de entrenamiento del juego, tendréis que pisar con cuidado. Está lleno de trampas, y dominar el látigo de Indy es crucial. Un movimiento rápido del Wiimando chasqueará el arma, permitiendo a Indiana desarmar enemigos y activar interruptores.

Recoger las gemas de Lego para conseguir la fortuna y la gloria representa una parte tan importante como siempre, y estará lleno de cosas que romper y objetos secretos escondidos por ahí para que los encontréis, solos o acompañados.

Las cosas estarán más orientadas a los puzzles que antes y tendréis que combinar piezas Lego Technic para progresar. Una vez os hagáis con la reliquia, es el momento de huir del templo que se derrumba. La persecución de la roca también está representada, así que tendréis que ir corriendo por la pantalla y saltando objetos. El final del nivel representa una batalla a través de la jungla esperando al hidroavión, con serpientes y todo.

Despegamos hacia Nepal, para localizar a Marion Ravenwood y su medallón. Tenemos una batalla con los nazis, y las cosas se calientan de verdad cuando los edificios comienzan a incendiarse. Destaca la habilidad de Indy para convertir en arma cualquier objeto a su alrededor. Puede coger objetos para atacar a la gente, así que el bar es perfecto para una pelea porque está lleno de taburetes y botellas. Las montañas de Nepal y las estructuras tienen un papel importante en esta parte del juego (en la película solo es una simple escena de bar), así que no penséis que os vais a librar mucho tiempo de los templos llenos de acción.

Una mala experiencia

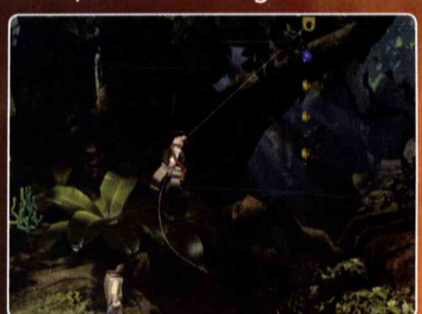
Los mercados del Cairo son lo próximo, seguidos por la escena de la excavación, la persecución en coche, un nivel en el muelle de submarinos y por último, un final explosivo en la isla secreta donde veréis como se derrite el infame rostro del Mayor Arnold Toht con toda la gloria de Lego.

Si pensabais que *Lego Star Wars* era visualmente impresionante, os espera una sorpresa. Las localizaciones en las películas son mucho más exóticas y coloristas que las de Star Wars y Batman. Los decorados tienen un aire pseudo realista, así que los elementos Lego destacan, por ejemplo, junto a una preciosa jungla de fondo.

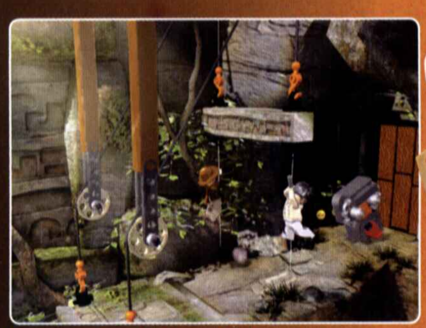
¡Que continúe el espectáculo! El Templo Maldito comienza con el Club nocturno Obi-Wan de Shangai y la emocionante

EXPLORANDO

El inicio de *En Busca del Arca Perdida* es memorable en el cine; y ahora, también en Lego.



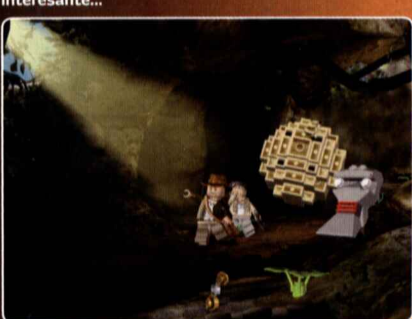
Acostumbraos a columpiaros, lo haréis mucho.



Los templos están llenos de interruptores y mecanismos.



¿Se ven esas trampas al final del corredor? Interesante...



¡CORRE! Fijaos en la bola... adorable.



¡Uff! Los detalles de la cara lo dicen todo.

LA SIEMPRE ENCANTADORA MARION PUEDE ACCEDER A ÁREAS ALTAS CON SU MONO. VA EN SERIO



"Y esto por atreveros a sugerir que hagan un juego de Lego sobre Mario..."

persecución de después. De nuevo, tendréis que aprovechar al máximo el entorno para sobrevivir a los tiroteos, así que estad preparados para esquivar y zambulliros tras los objetos, a no ser que deseéis pasar a la historia. A continuación habrá un accidente de avión y estaréis peleando a través de las selvas de la India, intentando vencer a sus diversas criaturas. El viaje al Palacio Pankot está cargado de peligro, pero los paseos en elefante son, sencillamente, adorables.

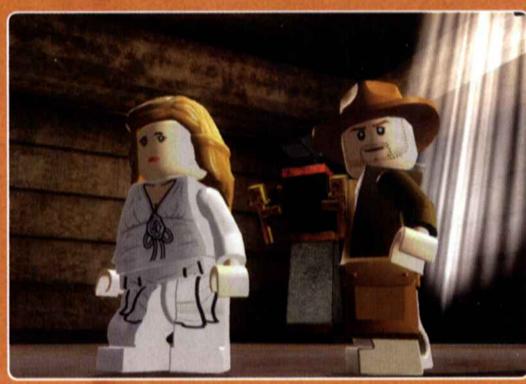
Sobrevivid por la noche en el palacio y obtendréis un viaje subterráneo como recompensa. Esperad más puzzles y gran cantidad de cambios de personaje antes de lo que puede ser el nivel más emocionante: la cantera y el viaje en la carreta de la mina. Subíos a ella, cual Donkey Kong, y preparaos para una carrera llena de giros capaces de revolveros el estómago, aún más estremecedora que un viaje a la Mansión de Luigi en Halloween. A continuación nos encontramos con un enfrentamiento fuera, con su momento cumbre en el enfrentamiento del puente de madera, con la última aparición del Mola Ram, calvo y amante de los cocodrilos. Aunque es un nivel lleno de natación, es uno de esos en que querréis manteneros lejos del agua.

El templo manido

Como probablemente hayáis intuido, el juego sigue el ejemplo de Star Wars y divide las tres películas en seis capítulos cada una. Pero no se trata de números sino de kilometraje. Quien afirme que las similitudes iban a dañar a Lego Indy no dice más que



En varias ubicaciones, la ausencia de zonas Lego da mayor énfasis a la acción del fondo.



Se ha tenido cuidado con la iluminación. Indy visita un montón de zonas oscuras. Encontrar luz es como encontrar un tesoro.



No solo hay látigos para el Dr. Jones. Puedes empuñar pistolas, espadas, botellas e incluso sillas durante tus aventuras a lo ancho del globo.



Sabemos que nos va a traicionar. ¿No podemos dejar que se ahogue?

tonterías, ya que la personalidad, lo más importante, se haya aquí en abundancia. Se ofrece un monumental elenco de más de 60 personajes jugables, que incluyen a Jones padre, Tapón e incluso al mismo Rene Belloq, con sus explosiones de cabeza. Igual que en *The Complete Saga*, podréis mezclar y combinar partes para construir aún más personajes. ¿Queréis ver la cabeza de Mola Ram en el cuerpo de Tapón? ¿No? Esto... Bien, podéis si queréis.

Existen áreas donde únicamente pueden acceder determinados personajes, lo que asegura que valga la pena volver a jugar. La siempre encantadora Marion Ravenwood puede acceder a áreas altas con su mono de acceso especial (no, en serio), Marcus Brody puede deslizarse con el paraguas y Satipo, pese a tener una corta existencia (si os acordáis, sufrió un horrible final al principio del Arca Perdida) puede excavar para buscar tesoros.

La última burrada

La última película será la más difícil de todas. Todo comienza con la aventura del joven Indy sobre el tren de un circo y su búsqueda para reclamar la Cruz de Coronado a bordo del barco... Coronado. Las catacumbas de Venecia componen la mitad del segundo nivel, reforzado con la persecución en bote de la segunda mitad; entonces es el momento de atravesar de puntillas el castillo Brunwald en un fallido rescate y una escapada fogosa. Construid vuestra moto para llegar a Berlín, y una vez que el diario de Henry esté a salvo, os meteréis en un Zeppelín y pilotaréis un avión de combate rumbo a la seguridad, hasta que os estrelléis...

Vuestra penúltima tarea será rescatar a Brody del tanque (el paseo a caballo forma parte de una secuencia especialmente excitante) y a continuación, la búsqueda del Grial a base de puzzles y la transformación de Donovan en un esqueleto Lego, hace que las cosas terminen de forma tranquila. Tendréis que estar alerta cuando el templo empiece a caer puesto que estará lleno de agujeros que tendréis que esquivar, pero algunos golpes de látigo te llevarán a salvo rumbo a un final con puesta de sol incluida; siempre y cuando encuentres el camino de vuelta, claro.

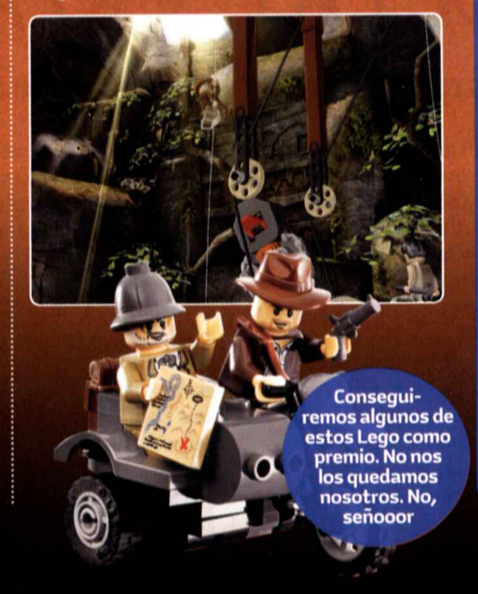
Es casi imposible pensar que *Lego Indiana Jones El Videojuego* no llegue a ser un éxito rotundo. Aunque sobre el papel puede parecer que es la mitad de juego de lo que fue *The Complete Saga* (tres películas en vez de seis, 60 personajes en vez de 120, etc.) es difícil imaginar a Traveller's Tales escatimando en contenido. Han demostrado su pedigrí ante la sombra de la duda, y *Lego Indiana Jones* sólo debería servir para extender su legado. Vistas las cartas sobre la mesa, está claro que al elegir las películas de Indy, han escogido sabiamente.



Indy es ágil. Si no está trepando por una cuerda, está colgado de un acantilado o balanceándose.



Siendo fiel a Lego, los personajes no hablan. Contad con gran cantidad de emotivas expresiones faciales.



Conseguiremos algunos de estos Lego como premio. No nos los quedamos nosotros. No, señooor

TROTA-MUNDOS

Visualmente sorprendente, dad gracias que no se grabó en Lepe

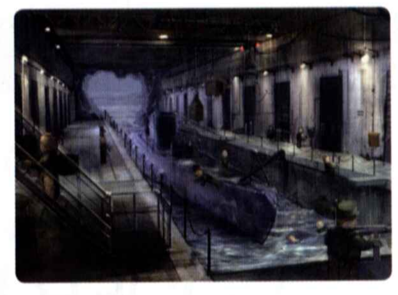
Al igual que Star Wars, En Busca del Arca Perdida está plagada de momentos que son carne de parodia. Con muchas escenas memorables sería imposible no apuntar una sonrisa mientras estáis jugando. Aquí tenemos algunas de las mejores...



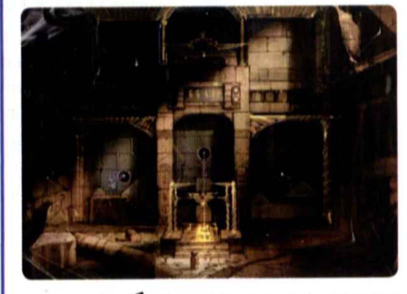
¡SERPIENTEEEEEEE!
Ahora parece vacío, pero este piso se llenará de serpientes cuando paséis.



NO ABRÁIS ESA CAJA
Cuando se abra el Arca, los fantasmas Lego saldrán zumbando por aquí.



MUELLE Y CUBIERTA
Es una de las secciones finales, así que probablemente habrá un duro combate.



EL BASTÓN DE ¡RAAAAARGH!
Pobre Indy. Se ciega buscando el Pozo de Almas. Idiota.

PLATAFORMA DS, WII **DISTRIBUYE** ACTIVISION/LUCASARTS **ESTUDIO** KROME STUDIOS **LANZAMIENTO** JULIO



Sucios rebeldes Este nivel se desarrolla en una planta de construcción de TIE Fighter mientras los rebeldes atacan. El Aprendiz los usará para ocultar el asesinato de un oficial imperial.

Electricidad! Cada objeto de este mundo posee diferentes propiedades; este AT-ST Walker de metal es vulnerable a la electricidad, pero demasiado pesado como para lanzarlo por ahí si no estás al máximo de poder.

STAR WARS
EL PODER DE LA FUERZA

Que levante la manos los que quieran ser Sith. Ponte a la cola...

Puedes lanzar cosas del escenario a tus oponentes: adopta esta pose y triunfarás

Ya podemos estar tranquilos: los primeros detalles concretos de *El Poder de la Fuerza* están aquí y son muy esperanzadores. Asumirás el control de "el Aprendiz", un alumno secreto de Dath Vader, que se encargará de realizar misiones ocultas y de gran importancia en el periodo que hay entre los episodios III y IV. Por razones desconocidas, Vader quiere mantener tu existencia en secreto y no contárselo al Emperador, así que tus enemigos son tanto las tropas imperiales como los Rebeldes.

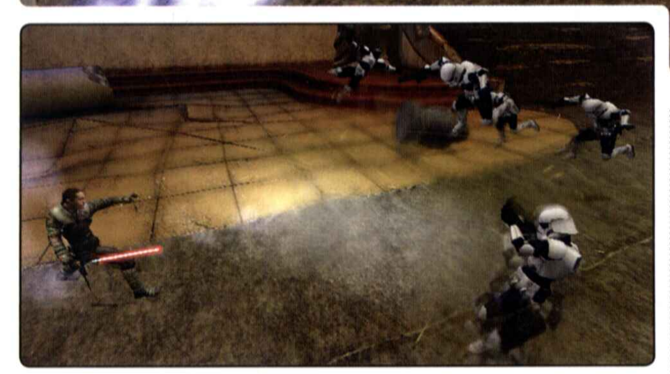
Lo que nos preocupaba era la manera en la que la desarrolladora podría ofrecer el juego en Wii, es decir, si sería un simple port con las carencias técnicas que supone su paso de PS3/360. Hemos hablado con Ed Tucker, miembro de la desarrolladora Krome Studios para que nos explicase las diferencias entre versiones y hay sorpresas: "El motor Euphoria y DMM (un engine tecnológico) son imposibles de adaptar aquí. Así que hemos tomado la idea y centrándonos en el concepto original hemos hecho algo parecido. Los ragdolls[1] de la versión Wii son robustos y lucen geniales".

Las leyes de la física

La razón por la que Tucker se paró a hablar de los ragdolls es por que nos tiraremos una buena parte del tiempo lanzando cosas por el escenario. En los últimos niveles, de hecho, será crucial. Krome en particular es el orgullo del estudio en cuanto a física:. "Hemos cogido la esencia: la física es buena, desde algo pesado y difícil de levantar y lanzar hasta



Empújalos
El Empujón de Fuerza, como todos tus poderes, puede ser potenciado y hará volar a los enemigos. La velocidad a lo que lo hagan será lo que marque la diferencia.



Este es el Templo Jedi exclusivo de Wii, ahora lleno de soldados imperiales. Pero hay un Jedi por ahí, por lo que Vader ha enviado a su Aprendiz a probar sus poderes...

poner tantos ítems rompibles como se pueda", decía Tucker. "Hay veces en las que golpeas hacia una puerta y es la ráfaga de energía la que rompe el cristal. Es definitivamente uno de los mejores motores físicos que pueden encontrarse en esta tecnología".

Fantástico sable de luz

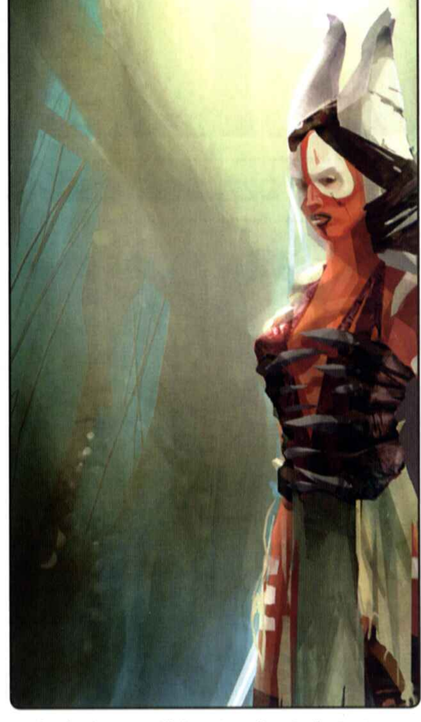
En cuanto a controlar toda esta destrucción, el sable de luz no funciona 1:1 con respecto al mando de Wii; de hecho tanto éste como el nunchako actúan a modo de mano derecha e izquierda, usándose para mover el sable de luz y utilizar la Fuerza respectivamente. Habrá cinco movimientos de sable con el remoto: derecha a izquierda, izquierda a derecha, abajo, un uppercut y una puñalada. Funcionan muy bien, eso sin contar la puntería y teniendo en cuenta el 'timmimg' que se ve traducido en el juego en espectaculares combos con el sable.

Todos los poderes de la Fuerza -a excepción de lanzar el sable- se controlan con movimientos del nunchako: el empujón de fuerza, por ejemplo, es disparado moviéndolo hacia delante, mientras que manteniendo los botones se cambia el tipo de ataques de sencillos a agarres. Los poderes pueden mejorarse y pueden ser combinados para realizar una buena variedad de ataques. Especial mención merecen los controles de DS, donde una serie de iconos en la zona táctil representan los poderes y las acciones: sólo debes pulsarlos para activarlos, y podrás combinarlos para hacer 14 combos distintos.

En lo que respecta al contenido, la versión de DS será más fiel a las de Xbox 360 y PS3, mientras que la de Wii irá por otro camino. "En la versión Wii habrá lugares en los que la historia terminará y podrán explorarse otras cosas, llevando el juego en una dirección diferente. Por ejemplo el nivel del Templo Jedi. De hecho, habrá cinco niveles exclusivos que no están en las demás versiones", dice Tucker.

Habrá más. La versión Wii tendrá un modo exclusivo, el Duelo Jedi, en el cual podrán elegirse varios personajes de la saga y combatir en un 1vs1 contra un amigo. En la versión que hemos probado sólo estaba Luke Skywalker contra el Aprendiz, pero a la pregunta de si aparecerán Obi-Wan o Vader nos respondieron "sin comentarios", lo cual quiere decir "sí". Desgraciadamente, no hay planes para WiFi, así que los duelos jedi se limitarán a multijugador local. En fin...

El Poder de la Fuerza pudo haber sido un simple port, pero finalmente promete ser un juego excelente que realmente sacará provecho de la consola. Nos alegramos.



Shaak-Ti es un Jedi al que te enfrentarás, junto con su mascota Sarlaac.

HORARIO DE OFICINA

El Aprendiz es la apuesta de Darth Vader y si tenemos en cuenta la cronología de la saga Star Wars, significa que nos situaremos en una etapa en la que los Jedi están intentando escapar del Imperio. Vader tiene como objetivo principal el ocultar la existencia de su aprendiz del que seguramente necesite ayuda para derrotar al Emperador. Dado que ya conocemos los acontecimientos del episodio IV, sabemos que no lo logró. De todas formas, Lucasarts defiende que el papel del Aprendiz es crucial en la saga. ¿Nuestras previsiones? El Aprendiz se encargará de ayudar a escapar a la Princesa Leia y a ocultarla del Emperador, comenzando así el Episodio IV. Vader no era del todo malo con sus chicos, después de todo.

¡Qué intensidad en la expresión de su cara! No hay duda de que está soltero.



1 Ragdoll es la forma de denominar a unas figuras físicas que simulan muñecos de trapo y que, por tanto, tienen una movilidad bastante libre.





Es genial volver a girar en las, er, colinas giratorias del planeta Mobius. Los paisajes estarán acordes con las melodías del Sonic de Mega Drive.



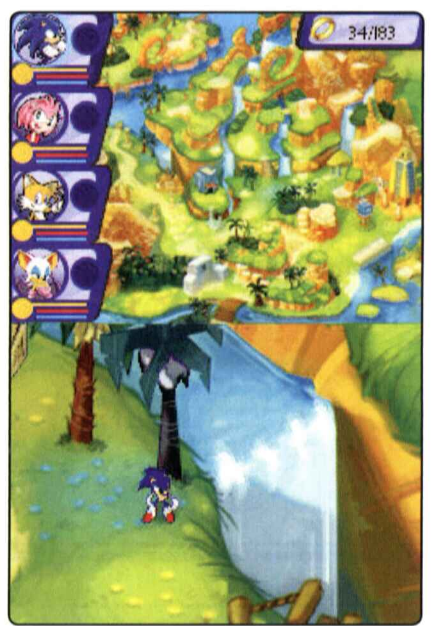
Se suele ver a un personaje, pero en momentos concretos se separarán para resolver puzzles.

Puedes tener hasta cuatro personajes en tu equipo. ¿Será Sonic siempre el líder?

PLAT. DS **DISTRIBUYE** SEGA **ESTUDIO** BIOWARE **LANZ.** FINALES 2008

SONIC CHRONICLES
LA HERMANDAD SINIESTRA

NGamer usa 'Avance de Sonic Chronicles'. NGamer recibe el ataque de amplias sonrisas y un +10 a la expectación...



Puede parecer vacío, pero estos niveles suelen estar plagados de anillos. Regresan los monitores con items.

Cómo puede un RPG ser capaz de capturar las aventuras llenas de velocidad del erizo azul de Sega? Los RPG son terreno de todo tipo de individuos y de infinidad de personajes. El único subir de nivel que conoce Sonic es el de subirse a una plataforma elevada, y la experiencia es lo que escribe en su diario. Sin embargo, al pasar un rato con *Chronicles*, no te parecerá en absoluto que haya un choque entre estos mundos tan dispares.

Sonic vuelve a casa

Al adentrarte por primera vez en su mundo, te llaman la atención dos cosas: los sorprendentes escenarios dibujados a mano y la sensación de que se trata de un *Sonic*. Tal vez no se diga, pero esto es Green Hill. La roca a cuadros, las palmeras, el looping... es como si alguien se hubiese puesto con los *Sonic* originales y no hubiese visto "niveles", sino "lugares" donde los personajes vivirían alegremente de no estar luchando contra Robotnick todo el santo día. Y no sólo de guiños estéticos a las raíces de Sonic; también el movimiento cuenta con ese saborcillo retro. No en el sistema de control. Se trata de un trabajo moderno, sólo para el lápiz táctil: apunta y Sonic te sigue. No, esos guiños nos los topamos en los elementos del escenario, que reaccionan con el contexto. ¿Ves una plataforma? Pulsa el icono que aparece y Sonic saltará sobre ella. ¿Ves un manantial? Vuelve a pulsar y te mandará volando con un ruido de "ba-doing" que recuerda a 1991. Pulsa el icono junto al looping y, sí, Sonic lo atravesará como si no hubiesen transcurrido los últimos 17 años.

Aunque resulta fácil pensar que el constante pulsa-pulsa-pulsa puede ser contraproducente para el ritmo veloz que se intenta imprimir, lo cierto es que funciona sorprendentemente bien. No hemos visto nunca un RPG con semejante sensación de estar tan lleno de fuerza. Estas acciones en tiempo real también contribuyen a momentos interesantes en los que toca estrujarse el cerebro. Cada personaje tiene habilidades únicas, así que será necesario alternar entre ellos para activarlos. En determinados momentos, el equipo se divide en sus miembros individuales para resolver entre



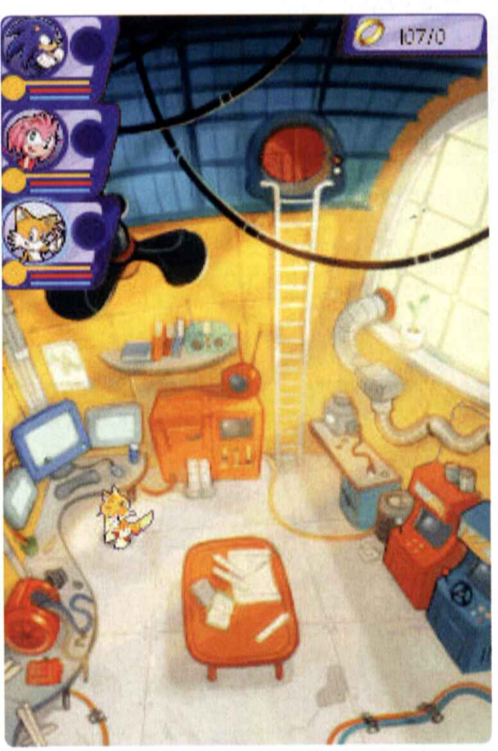
1 La diferencia es que *Sonic Chronicles* tiene más personajes y por tanto más movimientos. En *Mario y Luigi* era fácil aprenderlos. 2 Sonic empieza con dos turnos, útil para usar "cura" con los heridos y realizar ataques. 3 Los RPG de Bioware son famosos por sus historias ramificadas. El cuento de Sonic es más lineal. Puedes saber más haciendo preguntas, pero el diálogo te acabará llevando del punto A al punto B.



El segundo acto promete ser de tono más oscuro, alejándose de los lugares reconocibles de la primera mitad.



La pantalla superior muestra el mapa que se revela a medida que avanzas. En interiores, muestra escenarios más grandes.



Tails tiene el tradicional papel de "curador". En el combate ralentiza a los enemigos ante los ataques de sus compañeros.

todos un acertijo. Al enfrentarse a una red de tuberías estropeadas, puedes enviar a Amy y Tails para que envíen energía a una grúa cercana, y que Rouge enganche la tubería para que luego Sonic active la máquina. No es muy exigente, pero resulta impresionante ver que se exige pensar un poco en aspectos que los RPG suelen pasar por alto a cambio de los combates.

Estos empiezan cuando chocas con los enemigos en pantalla (sin combates aleatorios) y se pasa a una vista en 3D similar a la de *Final Fantasy III* para DS, aunque el enfrentamiento en sí tiene más en común con los RPG de *Mario & Luigi*. Pese a que cada turno empieza con un simple menú de selección, la acción aumenta con minijuegos de coordinación y pruebas de reacción[1]. En nuestra guía de batalla podréis ver lo bien que ha adaptado Bioware el combate a Sonic y compañía.

Historia de Tails

Bioware ha racionalizado con maestría los aspectos de RPG para que se adapten a nuestro héroe sin dañar la profundidad que se espera del género. Siguen siendo muy importantes las estadísticas de subir de nivel (la velocidad es especialmente útil, ya que garantiza acciones extra durante cada turno del combate[2]), así como el equipo de objetos bajo la forma de zapatillas para que se ponga Sonic. Y también se ha dejado ver que habrá misiones secundarias, permitiéndote ganar anillos, la moneda del juego.

Pero posiblemente, lo más impresionante es cómo ha conseguido afrontar Bioware el mayor problema de Sonic: la narrativa. Prometen solucionarlo con una historia que empieza con un sencillo "oh, no, Knuckles ha desaparecido", pero que evoluciona hacia algo mucho más oscuro, con la promesa de un giro argumental que divide el juego en dos actos diferentes. Posible pista: ¿Tails muere?

Si has jugado a *Mass Effect* o a *KOTOR*, entenderás la dedicación que pone Bioware a la hora de construir mitologías emocionantes y esperamos que hagan maravillas con *Sonic*. En sólo 15 minutos de juego podemos ver cómo Sonic considera el pasar ampliamente de Knuckles (una opción en el árbol de conversación que, no se puede elegir[3]), así como un momento sorprendentemente adulto en el que Amy le dice a la murciélago Rouge: "Eres una golfa".

Qué lejos nos parece que está ese finales de 2008. Aunque sea sólo por saber qué dirá Amy de Vector, el cocodrilo...





PODER DE ERIZO

Así que te enfrentas a las bestias mecánicas de Robotnick. Podrías seleccionar un ataque normal y ver la animación sin más, o podrías elegir movimientos de poder. Usan puntos de fatiga (léase: magia), pero son los ataques más interesantes del juego.



Esa es la pantalla de selección. Elige ataque y obtendrás un movimiento directo y automático.


Pero los ataques de poder invocan círculos como *Ouendan* que determinan la eficacia.


Pulsa cuando el anillo que se reduce se alinea con el base para conseguir la máxima potencia.


También hay ataques en equipo. Amy impulsa con el mazo a Sonic hacia los enemigos.

No es Mario fantasma
O sí. La opción fantasma te permitirá grabar la carrera de una amigo para intentar batirle en solitario.

Condenado caparazón azul... esperamos encontrar la forma de detenerte

Vuelve el circuito Luigi con sus pistas anchas y sus lanzaderas de velocidad. ¿Ocultará algún secreto?

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NINTENDO **DESARROLLA** NINTENDO JAPAN **LANZAMIENTO** 11 DE ABRIL

MARIO KART Wii

La prueba del algodón nunca falla: *Mario Kart* regresa con fuerza

Las oficinas de Nintendo of Europe en Alemania han sido el lugar escogido por la compañía para presentarnos su próxima gran apuesta, un nuevo *Mario Kart* que expandirá la última versión para Nintendo DS y llegará el próximo 11 de abril a las tiendas españolas. Tras probar el juego durante más de cinco horas, está claro que apostar por la fórmula conocida y ofrecer eso de "más y mejor" sigue siendo un sistema 100% eficaz.

Hay bastantes cosas que comentar, pero empezaremos por los modos de juego. Básicamente son los habituales: un Grand Prix donde podemos competir en diferentes copas, un VS para correr contra uno o varios amigos -hasta cuatro en una consola o 12 Online-, otra variante del versus con las modalidades Recoger monedas y Batalla de Globos, etcétera. El modo más interesante es sin duda el Online, compatible con todas las variantes para un jugador -carreras, VS, batallas- y con soporte para la friolera de una docena de personas simultáneamente. Se podrán además subir records, irnos a un mapa del mundo y descargar el fantasma de otros usuarios para mejorar así nuestra técnica o acceder a una lista completa de estadísticas separada por escenarios, países, etcétera. Todo esto suena muy bien, pero no es lo único que encontraremos en la carretera.

A dos ruedas

Otro de los grandes añadidos es el permitir a los personajes utilizar los clásicos karts o motos, hasta seis de cada –tras desbloquearlos–, todos con sus atributos propios y bien definidos. Obviando los más normales, habría que hablar sobre los de dos ruedas, que resultan no sólo ser bastante ágiles sino que añaden una segunda capa de profundidad a las carreras, teniendo opciones únicas como el poder hacer caballitos y diferentes piruetas en el aire.

Por suerte, las carreras podrán mezclar tanto coches como motos, si bien dentro del Grand Prix ha cambiado el tema de los campeonatos: 50CC es único de cuatro ruedas, 100CC de dos y 150CC lo permite todo. Esta división a priori absurda funciona perfectamente acorde a la dificultad del juego y los diferentes escenarios. En general, cada elemento del título se antoja especialmente pulido y todo tiene una razón de ser.

Como ejemplo práctico, comentar los objetos que los corredores pueden lanzar a sus oponentes, que van desde las clásicas conchas de colores hasta un Bullet Bill, o novedades como el bloque POW o la nube de truenos. La forma en la que están implementados y lo bien medidos que están sus efectos hacían que cada partida fuese diferente y, en multijugador, rabiosamente divertido. Un *MK* en toda regla.



Gracias por arruinar nuestra encuesta del mes pasado, erizo.



○ Fijaos bien en la postura que adopta Mario en la imagen, pues la veréis mucho durante la partida. Los saltos y los trucos toman protagonismo absoluto.

Todo ha sido pulido de cara a esta nueva entrega y más allá de una lista de modos de juego, las motos u objetos, encontramos elementos más profundos que merece la pena comentar: los turbos. Los habituales a la saga conoceréis el fenómeno del 'sneaking' o serpenteo, que consiste en avanzar por los circuitos haciendo continuamente turbos mediante una serie de combinaciones de botones que tiene lugar mientras derrapamos. *Mario Kart Wii* lo elimina de raíz para introducir un nuevo sistema que permite realizar estos pequeños aumentos de velocidad de forma manual o automática; pero en cualquiera de ambas opciones, estando mucho más controlado. No puede abusarse de ello, lo cual consigue que las competiciones sean razonables y más justas.

Diamante en bruto

Como era de esperar, este pequeño ajuste consigue que el modo multijugador gane bastantes enteros. De hecho, hemos podido sacar máximo provecho y jugar hasta cuatro personas a la vez y la diversión es irrefrenable, adrenalina en estado puro, algo que tan sólo algunas pocas series como *Mario Kart* nos acostumbran a dar.
Lo que si sería algo reprochable es su apartado técnico, que si bien no es malo -ni mucho menos- no saca demasiado partido de Wii, seguramente por el hecho de tener que mover a una docena de corredores a la vez en circuitos amplio, eso si, a 60fps constantes sin ningún bajón ni ralentización que se pueda apreciar a simple vista.
La primera impresión es, a pesar de ese mínimo aspecto, inmejorable: un diamante en bruto a nivel jugable y las posibilidades que abre su modo Online son amplísimas. El mes que viene, nuestro análisis.

Sólo el tiempo dirá si las motos están a la altura...



Ciudad Delfino en todo su esplecndor. Pero esperad, ¿esa es la lengua de Yoshi recogiendo algo en el aire? Ah, no, es sólo nuestra imaginación.



ーキット せかい TOP10

1st	あっくん	01:29.711
2nd	たかやま	01:35.084
3rd	ボノ	01:35.997
4th	Right+	01:36.016
5th	RED	01:36.853
6th	Mike.	01:38.076
7th	Lii	01:38.592
8th	ひろこさん	01:39.112
9th	かーくん	01:39.960
10th	わらやまはなたさかあ	01:40.405

○ Bebé Mario en un bólido recogiendo monedas a toda pastilla (arriba). Clasificación general (abajo).

PARA TODOS LOS GUSTOS

¿Cuál será el control definitivo que nos lleve a la victoria?

Mario Kart Wii permite al usuario elegir cómo y con qué tipo de control quiere jugar. Nosotros sólo hemos podido probar el combo Wiimote+Nunchaco y el WiiWheel, quedándose fuera de nuestras manos tanto el mando clásico como el de GameCube. Sobre el primer tipo de control no hay mucho que decir: con el stick del nunchaco movemos el kart, aceleramos con A y derrapamos con B. Es muy fácil hacerse con este sistema.
Todo cambia con el WiiWheel. La primera gran noticia es que no es un simple trozo de plástico en el que enganchamos el mando, ya que el volante cuenta con diferentes botones en la parte trasera que cambian completamente la forma de jugar. La mayor obviedad es que giramos el mando como si fuese un volante real. Con un botón de detrás saltamos, con un segundo derrapamos y la cruceta se usa para los ítems. El control con Wheel es muy accesible, pero abre más posibilidades de cara al usuario 'hardcore', ya que añade dificultades al sistema de derrapes a las que sólo podrán sacarle provecho los que más horas se tiren jugando.





○ El aspecto del WiiWheel parece reflejar el gusto reciente de Nintendo por los periféricos, pero esta vez podría ser bastante más útil.


* VIVE LAS BATALLAS MÁS REALES DE LA 2ª GUERRA MUNDIAL GRACIAS A LOS NUEVOS CONTROLES EXCLUSIVOS PARA Wii *
LA GUERRA EN TUS MANOS
* DISPARA CON BAZOOKAS, EMPUÑA RECORTADAS Y LANZA GRANADAS TAL Y COMO LO HARÍAS EN UNA GUERRA REAL *
* Es necesaria una conexión a Internet para acceder a las características online
EA

Wii FIT

Ponemos a prueba el inminente gran éxito de Nintendo.

PLATAFORMA WII **ESTUDIO** NINTENDO **LANZAMIENTO** 25 ABRIL

Quejidos, crujidos y agujetas. Sudor asomando entre las cejas. Sólo por sacar la Balance Board de la caja. Tras el blanco impoluto de su exterior se esconde un pesado cacharro de alta tecnología, diseñado para acompañar a *Wii Fit* y que éste te califique entre gordito o debilucho. Ya sabíais que el ejercicio físico no es el punto fuerte de NGamer. Aquí pensamos que las comidas frugales son un insulto a los platos grandes, y que hacer ejercicio es cosa de niñas que quieren rebajar talla de pantalón. Sería absurdo que nos planteásemos ésto como un estudio crítico sobre la salud que supuestamente proporciona (como si Jorge Javier Vázquez hablase de ética periodística). Planteamos otra cosa: ¿Es divertido jugar a *Wii Fit*?

SKI SLALOM

Aunque es fácil de manejar con las manos, el Slalom es uno de los indicadores más sofisticados de la complejidad del control de la balance board (en adelante, simplemente "tabla"). Si definir un camino a tomar es difícil, tiene suficiente solvencia como para que la tabla funcionase, si quisiera, como un juego exclusivamente de esquí. Si pensamos en *SSX Blur*, que tenía sensor de movimiento con el nunchaku, menear el cuerpo tiene más sentido.





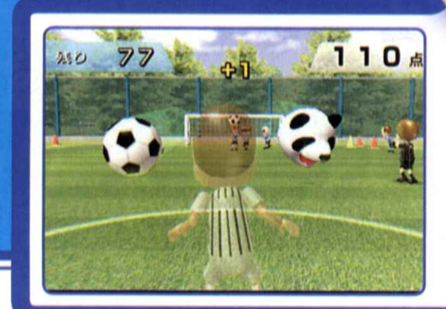
IDIOTA
Demasiado tiempo jugando a *No More Heroes*. Está intentando usar el retrete de forma virtual.

CLAVE



Calcular la ciencia de la diversión es algo complicado. Vale, puedes cocer a un payaso y pasar por el microscopio los resultados, pero nos llevaría demasiado tiempo encontrar un payaso. En vez de eso, vamos a utilizar una aproximación por iconos, donde asignaremos un valor entre uno y cinco corazones, ascendentemente proporcional a las risas que proporcione. Como experimento paralelo, calcularemos también el nivel de ridiculez. Fíjate en nuestro sujeto, mientras le etiquetamos como "cachitas" o "idiota".

REMATE DE CABEZA



Te inclinas y rematas con la cabeza. De ahí su nombre. Y es uno de los mejores. Meneas tu melón para esquivar objetos indeseados y darle sólo a lo que nos da puntos. Si te quedas quieto, corres el peligro de llevarte un zapatazo en la testa de la talla 46. Te reirás, seguro.



MASA CORPORAL

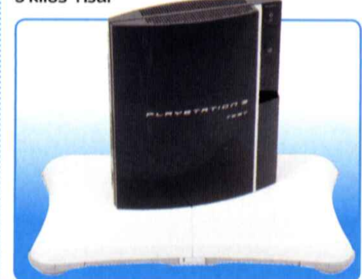
1. BALANCE BOARD

En un experimento científico que puso en peligro el continuo espacio-tiempo, decidimos pesar LA PROPIA TABLA. ¿Cómo hacemos esto? Distrayendo a los redactores de nuestra publicación hermana EDGE con una trampa china para pulgares y corriendo con la tabla. ¡Ja!



2. GORDISTATION 3

Con un IMC de 12'10, la tabla es ideal para atracar a otros editores, robarles sus consolas y determinar cuál de la nueva generación es la más gorda. La favorita al premio parece ser la Play 3. Sony habla con todo detalle de los números de polígonos, teraflops y tal, pero en peso dice, con la boca pequeña, "alrededor de 5 kilos". ¡Ja!



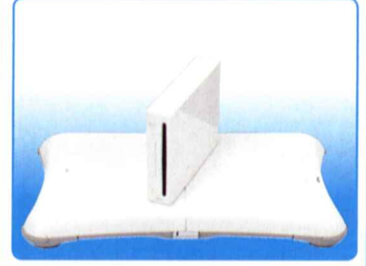
3. XBOX 360

La Xbox 360 era la siguiente en la lista. La caja de Microsoft es sorprendentemente liviana, y consigue una marca de 3'30 que se puede reducir a 3'20 si le quitamos el disco duro desmontable. Eso sí, también hay que tener en cuenta que su fuente de alimentación pesa como una Megadrive.



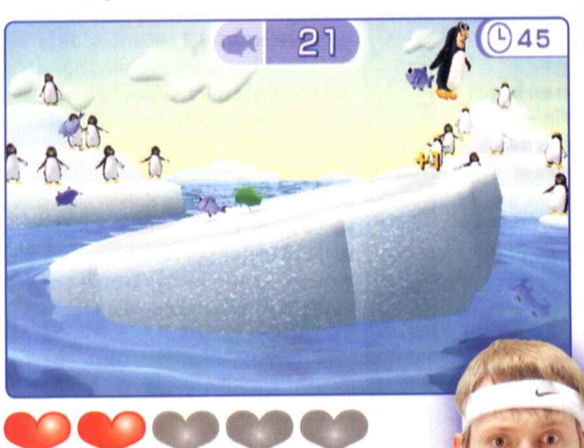
4. WII

Rebosante de polvos mágicos de Miyamoto y los huesos de los enemigos derrotados de Reggie Fils-Aime, la Wii, pese a su tamaño reducido, obtuvo una puntuación de 3'50, lo que significa que nuestro querido cacharrito es oficialmente más gordo que la propia Xbox 360. Intrigante cambio en los acontecimientos...



EL JUEGO DE LOS PINGÜINOS

Vale. Puede molar ver a tu Mii metido en un traje de pingüino. Pero el juego nos ha dejado fríos (¿lo pillas?). El objetivo consiste en tragarse tantos peces como sea posible, ladeando hacia un lado u otro el iceberg, y mandando a los "Happy Feet" a la dirección adecuada. Es como el polo opuesto (¿lo pillas otra vez?) a la Tilt Island de *Super Paper Mario*, donde había que esquivar obstáculos. No es el mejor desafío de *Wii Fit*.



SALTO DE ESQUÍ



Si las tareas de saltar o las del campo de fútbol tienen un avatar que responde directamente a tu movimiento -dándonos un claro indicador de cómo afecta al juego- la prueba de salto de esquí es más discreta con sus cálculos. Posicionándonos en una postura de pedorreta, tu centro de gravedad tiene que alinearse con un pequeño punto para aumentar la velocidad. El propio salto nos deja un poco mosca, porque no parece haber una inclinación idónea para ganar terreno recorrido. Un poco raro.



TONTO
Algunos llaman a esta pose "la grulla". Nosotros la llamamos "sociópata".

PUZZLE DE BOLA



No tiene mucho de puzzle, sólo hay que colar unas pelotas a través de resplandecientes agujeros, pero manejar el movimiento a través de nuestro cuerpo puede desconcertar incluso a las personas con más equilibrio. El truco está en ser muy cuidadoso, y también en equilibrar la superficie para que las bolas vuelvan al centro. Como ejemplo, decir que es infinitesimalmente más simple que *Kororinpa*, pero en aquel juego no manejabas a un capullo con michelines. Ése somos nosotros, por concretar.



ESCALADA

Demostrando que *Wii Fit* es en realidad una forma encubierta de reclutamiento (manda los detalles de nuestros resultados a un comité especial que selecciona víctimas para sus propias pruebas), el juego de la cuerda te tiene moviéndote con pasos alternativos y parando a descansar cuando empiezas a temblar. También llama la atención el asunto de la antropomórfica trampa que necesita que saltemos sobre ella. Eso sí, saltando sin saltar, no vayas a hacer un estropicio. Fácil de jugar, pero una vez cogido el truco, aburrido como él solo.



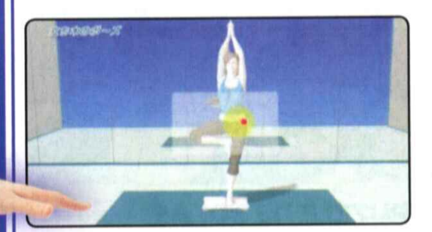
CHICOS PEREZOSOS

Todo el mundo sabe que ponerse de puntillas sólo debería usarse para llegar a las chocolatinas que mamá esconde en lo alto de los armarios de la cocina. Por eso, nos arriesgamos poniéndonos de rodillas sobre la mugrienta moqueta de NGamer para jugar con las manos.



CABEZAZOS FUTBOLEROS

La habilidad de Keanu Reeves en Matrix es indispensable para devolver todos los balones. Lo más fácil es atizar la tabla con ambas manos.



YOGA

Usando nuestras manos, nos dimos cuenta que podíamos timar al *Wii Fit* y hacer pasar un brazo como una persona entera. El equivalente a una tremolante extremidad salchichoide. No funcionó.



JOGGING

En vez de hacer jogging, puedes menear la tabla para conseguir el mismo efecto. Pero entonces puede que veas tu reflejo en la pantalla, y te sientas profundamente imbécil.

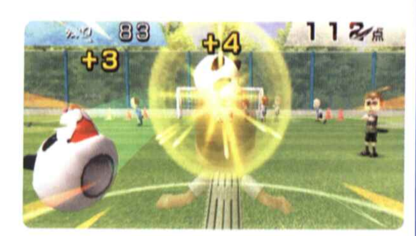


ESQUÍ

Con tus manos firmemente posadas sobre la tabla puedes de nuevo confundir a la máquina. Pero justo entonces, contigo en pose perruna, entra tu madre en la habitación. "Es momento de hablar seriamente", dice ella.

MULTI-FUNCIÓN

Wii Fit **es de largo una experiencia para un jugador, a menos que tengas a alguien mirándote y riéndose. Pero que no se haya diseñado para jugar a dobles no significa que no se pueda, ¿verdad?**



SINCRONISMO

La visión de los redactores de NGamer echando un pique a esto me trajo a la memoria nuestros juegos absurdos de la infancia. Pero los niños no son tan ruidosos como nosotros.



PUZZLE DE BOLAS

Excitados tras su 'victoria', los redactores se enfrentaron a un reto de pelotas. Y no por su dificultad, desde luego, ya que no detectamos ningún movimiento en la realidad o en la pantalla.



ESCALADA

Alternando pasos con nuestros Miis temblando a lo largo de la cuerda, pero sin ningún centro de gravedad (había un hueco entre los redactores), la tabla se enfadó y sólo respondía a violentos zarandeos. Sólo subieron 4 metros.



AEROBIC

Con el mismo sentido del equilibrio que un edificio construido por Ricardito Bofill, nos pasamos alrededor de media hora haciendo esto. Con un poco de ayuda los resultados fueron mejores. Cuando sujetan a un idiota, una pierna es mejor que dos claramente.



STEP AEROBIC

Los ejercicios aerôbicos tienen una introducción en la que unos Miis ejecutan una extravagante coreografía – y más teniendo en cuenta que entre esos Miis hay clones de Jesús, Hitler y Borat. El juego en sí es básicamente el bemani más lento de la historia, e incluso un zombie en avanzado estado de putrefacción podría hacerlo perfectamente. Nos recuerda a clases de ejercicios para señoras mayores... imagínatelo tú mismo.





SNOWBOARDING

Si necesitásemos algo para convencernos del potencial de la Balance Board, *Snowboarding* estaría en la mira. Girando la tabla 90 grados y montados sobre ella, tenemos que bajar en un slalom alterando la velocidad inclinándonos hacia delante o atrás, justo como en la realidad. Con la velocidad de esta prueba, vimos algunos movimientos tronchantes. *1080° Snowboarding*, allá vamos.



LABERINTO DE BURUBUJAS

Hum, parece que alguien echó un vistazo a las papeleras de reciclaje del equipo de *Mario Galaxy*: dirigiendo esta burbuja sobre un laberinto en pendiente, esta prueba es alarmantemente parecida a una de las pantallas del último título del fontanero. Aún así, los controles funcionan perfectamente. Como en *Wii Play*, estos títulos están sólo para aumentar el catálogo.



CACHITAS

No podemos mostrar la prueba del Hula Hoop porque la revista no es para mayores de 18 años.

HUL A HOOP



Como en las antiguallas giratorias de *Wario Ware Smooth Moves*, hay horas de cruel entretenimiento si miramos a jugadores intentando hacer girar un aro imaginario sobre sus cinturas. Si tienes además varios aros, la diversión aumenta[1].





BOXEO

Gonna fly now! Flying high now! Sí, tras un patético intento de reproducir la banda sonora de Rocky, hemos recurrido al viejo (pero cachotas todavía) Sylvester Stallone para describir la emoción que nos podría transmitir el minijuego de boxeo de *Wii Fit*. Como en los anteriores ejercicios de Aerobic, pero donde además podemos golpear de verdad con el mando. Está bien implementado, pero quizá es poco profundo[2].



MIRAR LA VELA

Tras 11 juegos de intensidad física, toca calmarte. Esto es un juego de, atención, sentarse. Situándote sobre la tabla con las piernas cruzadas, tienes que quedarte tan quieto como puedas, mirando cómo se quema una vela, y escuchando los calmados sonidos de la noche. Si no te mueves, la vela se quemará más rápido. Y quizá sea mejor así, ya que hemos visto alguna mariposa quemándose en la llama. A lo mejor estamos haciendo demasiado ejercicio... ¡quiero una tarta! ¡Ahora!



CACHITAS

Volverá a matar.



Nadie puede decirte qué es *Wii Fit*. Tienes que verlo por ti mismo.

La primera vez que vimos *Wii Fit* dijimos: "Es toda una demostración técnica. Puede llegar a impresionar tanto o como el propio Wiimando". Tras pasar un buen rato jugando -y simultáneamente puliendo nuestras habilidades-, creemos que teníamos razón. Como herramienta de ejercicio, es un poco chungo de juzgar, requiriendo más conocimiento biológico que el que nosotros tenemos. Quizá sólo el tiempo podrá dictar sentencia. Te podríamos decir que sí, que el índice de masa corporal funciona bien (por ejemplo, puede identificar que una persona es más voluminosa que otra), y tiene la capacidad de programar objetivos de pérdida de peso en un determinado intervalo de tiempo que varía según la intensidad y la cantidad de peso que quieras perder. Si lo tenemos que mirar como si fuera un periférico, nos quedamos un poco perplejos. Y eso teniendo en cuenta que supuestamente tiene beneficios para nuestra salud. Estas características son meras distracciones del punto real del asunto: es toda una demostración técnica. Sin embargo, en lo que fallan estos términos insustanciales es en lo que triunfa una demostración técnica.

Aparte de su valor cuantitativo de diversión -y eso que puedes comprobar que nos lo hemos pasado pipa con él-, ningún juego flaquea técnicamente, que es más de lo que se puede decir de *Wii Play*.

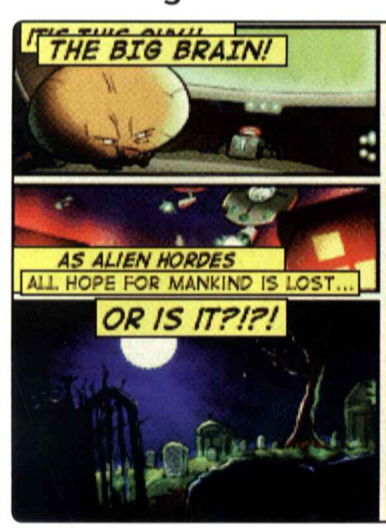
Pero más allá de esto, te hace pensar. El obvio potencial del periférico está por venir en mentes de creadores de juegos, y por una buena razón: los juegos de esquí y snow son muy realistas. Incluso hay más; la prueba de escalada nos hace plantearnos si alguien se atreverá algún día a aplicar el sistema en un FPS. O puede que el 'estate tan quieto como puedas' se utilice en juegos de infiltración, donde tu personaje se esconda de guardias subido a un incómodo pedestal blanco. Desde luego, hay que pensar cuál es el mejor uso para la tabla. Cuando *Wii Fit* llegue a nosotros va a tener mucha publicidad. Lo verás en las noticias, en revistas de salud y en semanarios de periódicos. En los tristes programas matutinos será, posiblemente, motivo de debate. Pero a pesar de todo esto, tienes que ignorar el mensaje de 'fitness, fitness y más fitness' y pensar en el control. No hay nada como traspasar la jugabilidad de nuestros dedos a nuestro cuerpo, y pocas cosas tan divertidas. Y eso que es sólo "una demo". Buen trabajo.

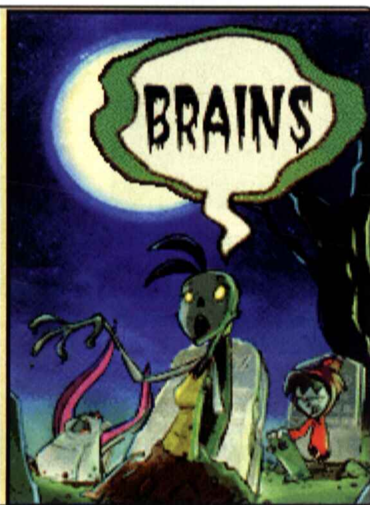
1 En una estrategia interesante, el juego utilizará los Miis de otros usuarios antes que generar los suyos propios. **2** Nos gusta especialmente la parte donde el saco de boxeo estalla en mil pedazos después de haber acertado todos los golpes.

TEENAGE ZOMBIES

INVASION OF THE ALIEN BRAIN THINGYS!

Primos segundos de las Tortugas Ninja





El estilo narrativo remite a una película de serie B, con villanos que son básicamente como Kudos y Kang de Los Simpson.

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	IGNITION
ESTUDIO	INLIGHT
LANZAMIENTO	PRINCIPIOS DE 2008

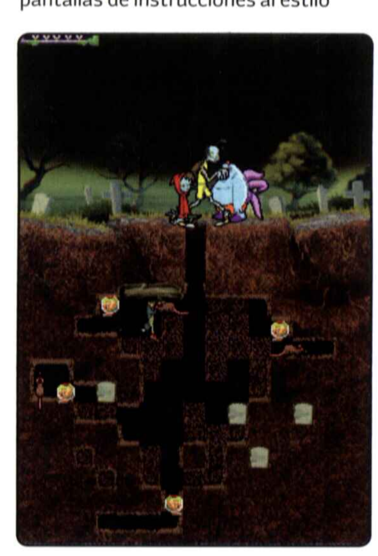
La cosa más terrorífica de *Teenage Zombies* no es que, en efecto, juegas en el papel de tres niños muertos, sino el hecho de que esto no esté basado en ninguna licencia de dibujos animados y sea una idea original. Un minuto de silencio.

Bajo la DS

Se sitúa en un universo diseñado a modo de cómic -las secuencias se leen cogiendo la DS a modo de un libro-, como si fuese planeado con formato de novela. El tutorial está cargado de pantallas de instrucciones al estilo



¿Qué tal os parece el tutorial? Este tipo de estética de cómic no se había hecho desde el grandioso *Comix Zone* de Mega Drive.



Aquí dibujarás rutas que enviarán a los héroes a por ricos y jugosos cerebros. ¡Ñam!

cómic y los nombres de los capítulos aparecen con letreros similares a los de la serie de televisión Héroes.

Sacará máximo provecho de su estética a modo de libro. Hay un trío de jóvenes zombies que cuentan con sus propias habilidades que les permiten sortear obstáculos diferentes. Es una lástima que esto se vea lastrado por el fresco -o más bien podrido- diseño de personajes. Un joven con tentáculos y una especie de crío con patinete no dejan demasiado a la imaginación: estamos ante Mr. Puedo Trepar Paredes y el Sr. Puedo Saltar Obstáculos.

También habrá minijuegos donde se usará el stylus, entre los que se incluye uno donde habrá que ir recuperando partes del propio cuerpo, lo cual indica que estos zombies adolescentes tienen más bien poco cerebro.



Jirafas a la izquierda, leones a la derecha: estamos en el centro contigo.



Puedes dañar a los cuidadores y poner sus terribles sprites en el centro de la jaula.

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	ALTRON
ESTUDIO	THQ
LANZAMIENTO	21 DE MARZO

ZOO TYCOON 2

En el mismo mes que Tierra Salvaje...



Ciertos animales sólo prosperan en los ecosistemas correctos: estos osos polares lo van a tener difícil en esa zona de hierba.

Con un total de trece animales diferentes para colocar en los distintos ecosistemas[1], nos hemos puesto a crear el más lujurioso parque de alces del mundo, todo para ver a la gente feliz y contenta. Y esperad, por que este es sólo nuestro primer intento.

Al contrario que el similar *Theme Park DS*, el triste aspecto técnico de la creación del zoo puede afectar de forma negativa al cartucho.

Puedes construir sin problema una jaula y luego llenarla de miles de cocodrilos, pero cuando los veas comerse entre ellos y vayas a observar la lista de animales del zoo, te darás cuanta de cuales son los únicos que quedan vivos y lo diferentes que son.

Aquí no hay dragones

¿Algo duro? Sí, un poco, pero Altron ha mejorado el control para acelerar la creación de la zoo-polis. Si bien en el original había que crear el parque en la zona superior y utilizar las herramientas en la inferior, ahora todo se hace desde la táctil, pudiendo marcar caminos, crear tiendas o acceder a las jaulas importantes[2] con un simple toque de stylus.

Y ahora que puede verse de forma sencilla el lugar donde los animales están felices, Altron ha pensado en los "Animalz" con una selección de minijuegos, que van desde cocodrilos moviéndose de lado a lado hasta un torrente interminable de caca de alce fluyendo por ahí. Genial.



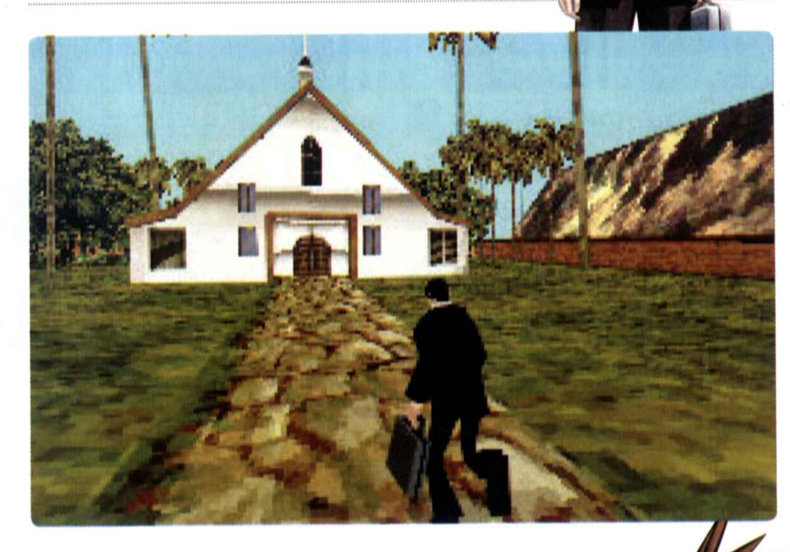
¿Crear un Zoo maravilloso para presumir ante tus amigos? Con multi-tarjeta, podrás.

1 Gracias, geógrafo de clase A. 2 En realidad no podemos explicar lo suficiente la importancia de las jaulas.

WITH FLOWERS, SUN AND RAIN

El juego más raro de Goichi Suda en PS2, llega a DS.

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	MARVELOUS
ESTUDIO	GRASSHOPPER MANUFACTURE
LANZAMIENTO	POR CONFIRMAR





Examina los órganos de las iglesias con Katherine en búsqueda de pistas, nunca sabes donde podrás encontrarlas.

¿Te has fijado en la maleta que carga ese tipo? Se llama Katherine[1], dentro podemos ver montones de cables y conexiones. Mediante estos artilugios podremos navegar por los más profundos secretos de la mente humana. Sumio Mondo, un asesino profesional, es el portador. *With Flower, Sun and Rain* es la historia de un hotel, un bucle temporal, y como el protagonista se ve envuelto en una trama terrorista que le atormentará día tras día.

"Sudadas" varias

No hablamos de camisetas tras un partido de fútbol, hablamos de los juegos producidos por el excéntrico Suda-51. Máscaras de Wrestling, un taxista con ojo de cristal, gente lunática, disfraces de conejo de peluche y un caimán rosa que se llama Christina... Goichi Suda convierte el *Hotel Dusk* en *Teletubbielandia*.

Tras este desfile de despropósitos, el estado psíquico de Sumio es frágil. Ayudarle a no caer en la locura es parte del trabajo de Katherine. Usa mensajes subliminales para salir del complejo turístico o en revistas para evitar un ataque terrorista, investigando o interrogando a los habitantes de la isla.



Sabemos que Suda está añadiendo 50 nuevos puzzles y ten por seguro que el proceso de impletentación será mediante la pantalla táctil.

APOLLO JUSTICE: ACE ATTORNEY

Pasando el relevo

PLATAFORMA	DS
DISRTIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	CAPCOM
LANZAMIENTO	PRIMAVERA







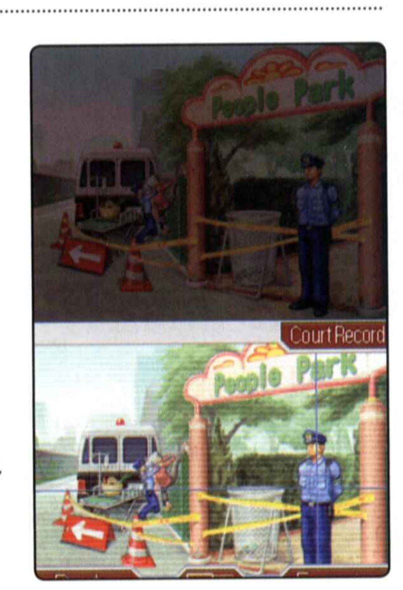
Phoenix Wright fue un famoso abogado hace 7 años. Ahora se sienta en el banquillo de los acusados como presunto asesino. Prometedora sinopsis, ¿verdad? Es el turno de ayudar al abogado defensor más famoso de las consolas con la nueva generación de defensores, *Apollo Justice* y la hija adoptiva del bueno de Phoenix, Trucy Wright.

Ups, lo he vuelto a hacer

Que uno de los *modus operandi* de Capcom es el "si funciona, no lo toques" no es ningún secreto a estas alturas. La cuarta entrega de la saga más famosa sobre derecho (tercera en nuestro territorio) vuelve a las interminables investigaciones, a los duros días de juicio y la sorprendida cara del carismático juez ante los giros que da constantemente cada capítulo (4 en esta ocasión).

No todo es viejo y manido en esta nueva entrega. Cabe recordar que las tres versiones anteriores eran revisiones de sus homónimos en GBA. *Apollo Justice: Ace Attorney* es el primer título de la serie programado desde cero para Nintendo DS con sus evidentes mejoras. Analizar todos los objetos desde cualquier ángulo o ver escenas del crimen en 3D son algunas de las más interesantes novedades. Las toscas animaciones han sido renovadas y un nuevo sistema nos ayudara a descifrar los casos mediante el estado anímico de los acusados.

Los diseños de personajes son aún si cabe más estrafalarios, pero después de unas cuantas entregas a nadie debería sorprenderle.



La forma de investigar las escenas no ha variado ni lo más mínimo. Lo cual deja claro que se trata de Capcom en estado puro.

1 No estás leyendo mal, es el nombre del maletín. Y prácticamente lo usaremos para resolver todos los puzzles de esta esperpéntica aventura.

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

NINTENDO DS™

GameSHOP

especialistas en videojuego

W W W . G A M E S H O P . E

ENVIO A DOMICILIO · SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED

ALBACETE

c/Pérez Galdós, 36 · 02003 ALBACETE ☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

c/Nueva, 47 · 02002 ALBACETE ☎ 967 61 03 08 EMAIL: comercial@gameshop.es

c/Melchor de Macanaz, 36 · 02400 HELLÍN ☎ 967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es

c/Corredera, 50 · 02640 ALMANSA ☎ 967 34 04 20

ALICANTE

c/Capitán Antonio Mena, 130 · 03204 ELCHE ☎ 966 64 13 11 EMAIL: elche@gameshop.es

ALMERÍA

c/Iglesia, 36 · 04700 EL EJIDO ☎ 950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es

BALEARES

c/Abad y Lasierra, 52 BAJO · 07800 IBIZA ☎ 971 80 68 43 EMAIL: ibiza@gameshop.es

c/Passeig de S'estació,6 L·2 · 07500 MANACOR ☎ 971 55 90 66 EMAIL: manacor@gameshop.es

c/Caputxins, 9 · 07002 PALMA DE MALLORCA ☎ 971 71 72 65 EMAIL: palma@gameshop.es

BARCELONA

c/Sant Quirze, 19 · 08201 SABADELL ☎ 93 727 60 45 EMAIL: sabadell@gameshop.es

c/Sant Antoni María Claret, 502 Tienda 3 · 08027 BARCELONA ☎ 93 349 65 55 EMAIL: barcelona@gameshop.es

c/Santiago Rusiñol, 31 · 08870 SITGES ☎ 93 894 20 01

Rambla Francesc Maciá, 65 ·L4 · esq. c/Tarragona · 08226 TERRASSA ☎ 93 787 56 20 EMAIL: terrassa@gameshop.es

Boulevard Diana, Escolapis, 12 ·Rambla Principal · 08800 VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ

c/Benjumeda, 18 · 11003 CÁDIZ ☎ 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

CANTABRIA

c/Ardigales, 17 · 39700 CASTRO URDIALES ☎ 942 78 34 12 EMAIL: castrourdiales@gameshop.es

c/José María Pereda, 10 · 39300 TORRELAVEGA ☎ 942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es

c/Hernan Cortés, 4 · MERCADO DEL ESTE · 39003 · SANTANDER ☎ 942 07 83 40 EMAIL: santander@gameshop.es

CASTELLÓN

c/Maestro Arrieta, 34 · 12006 CASTELLÓN ☎ 964 21 98 38 EMAIL: castellon@gameshop.es

C.C. Costa Azahar · N·340 Km 1042 · 12580 BENICARLÓ ☎ 964 462 981 EMAIL: benicarlo@gameshop.es

GRANADA

c/Arabial frente Hipercor · 18004 GRANADA ☎ 958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es

LAS PALMAS

c/Tagoror, 2 · L·2 · 35500 · ARRECIFE (LANZAROTE) ☎ 928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es

MADRID

c/Paseo del Deleite S/N · C.C. EL DELEITE · 28300 ARANJUEZ ☎ 91 892 05 49 EMAIL: aranjuez@gameshop.es

MURCIA

Avda. de Granada, 15 · 30500 MOLINA DE SEGURA ☎ 968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es

c/Virgen de la Esperanza, S/N · 30008 MURCIA ☎ 968 90 83 72 EMAIL: murcia@gameshop.es

c/Maestro Mora, 20 · 30510 YECLA ☎ 968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es

Avda. de La Constitución, 79 · 30870 MAZARRÓN ☎ 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 · 30860 PTO. MAZARRÓN ☎ 968 15 40 05
EMAIL: mazarron@gameshop.es

OURENSE

c/Paseo, 30 Galerias Viacambre · L·A 32003 OURENSE ☎ 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

TARRAGONA

c/Mare Molas, 25 · 43202 REUS ☎ 977 33 83 42

TENERIFE

c/Mónaco, 8 · Edificio Marte · 38650 LOS CRISTIANOS ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

VALENCIA

c/Antonia Maria de Oviedo, 12 Bajo ·frente Biblioteca Municipal 46970 ALAQUAS ☎ 96 109 75 75 EMAIL: alaquas@gameshop.es

c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local S·05 ·VALENCIA ☎ 96 330 72 98 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA

c/General Eraso, 8 · 48014 DEUSTO · BILBAO ☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

c/Zabalandi, S/N C.C. BILBONDO · 48970 · BASAURI ☎ 94 449 69 47 EMAIL: basauri@gameshop.es

NINTENDO DS LITE NEGRA	NINTENDO DS LITE BLANCA	NINTENDO DS LITE ROSA	NINTENDO DS LITE PLATA
149.95€	149.95€	149.95€	149.95€

AQUARIUM BY DS 24.95€	ASSASSIN'S CREED 37.95€	BABY PALS 37.95€	BLEACH 37.95€	BOMBERMAN LAND 2 37.95€
BRAIN ASSIST 37.95€	BUNNYZ 37.95€	FIFA STREET 3 37.95€	GARFIELD GETS REAL 29.95€	GEOMETRY WARS 29.95€
GODZILLA UNLEASHED 29.95€	IMAGINA PATINADORA 37.95€	IMAGINATION INVADER 29.95€	MAGIA EN ACCIÓN 29.95€	MARIO & SONIC OLIMPIC 42.95€
MATHS PLAY 29.95€	MIAMI NIGHTS 37.95€	MONSTER JAM CONS.	MX VS ATV UNTAMED 37.95€	NARUTO NINJA DESTINY 39.95€
NINJA REFLEX 37.95€	PAINT BY DS 24.95€	PES 2008 37.95€	PUPPY LUV 29.95€	RATATOUILLE 29.95€
RETO MENTAL 29.95€	SEGA S.STAR TENNIS CONS.	SPIDERWICK CHRONICL- 29.95€	BOB ESPONJA ATLANTIS 29.95€	STRATEGO NEXT 29.95€
TIGERZ 37.95€	WINX CLUB 3 37.95€	YUGIOH! WCE 2008 37.95€	ZELDA PHAMTOM H. 39.95€	ZOO TYCOON 2 DS 37.95€

VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y MERCHANDISING PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERÍAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

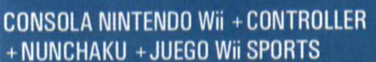
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

Wii™



especialistas en videojuegos

WWW.GAMESHOP.ES



CONSOLA NINTENDO Wii + CONTROLLER + NUNCHAKU + JUEGO Wii SPORTS

249.95€



WII REMOTE CONTROLLER



42.95€

NUNCHAKU



19.95€

ADAPTADOR LAN

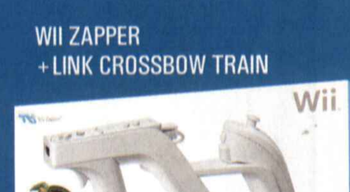


29.95€

CLASSIC CONTROLLER

19.95€

WII ZAPPER + LINK CROSSBOW TRAIN



29.95€

MARIO KART WII (INCLUYE VOLANTE PARA CONTROLLER)



11 ABRIL

PRECIO POR DETERMINAR

WII FIT, TU ENTRENADOR PERSONAL PARA NINTENDO WII

25 ABRIL



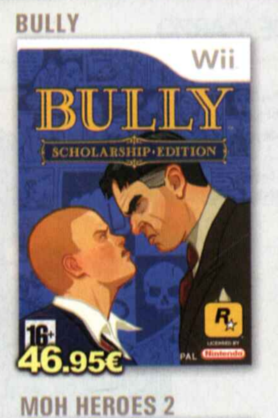
PRECIO POR DETERMINAR

BLEACH



56.95€

BULLY



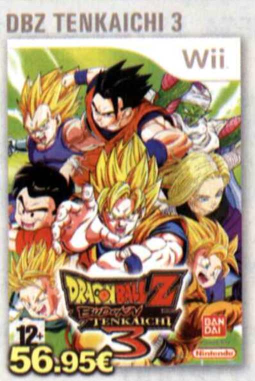
46.95€

DANCING S. HOTTEST



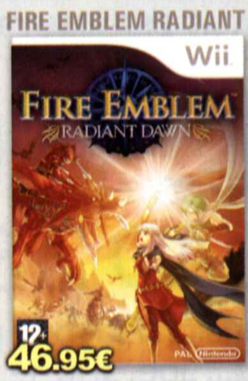
56.95€

DBZ TENKAICHI 3



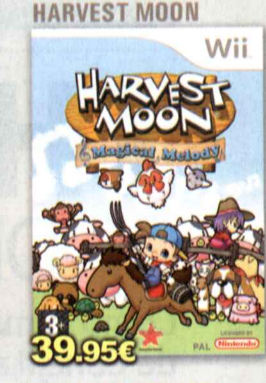
56.95€

FIRE EMBLEM RADIANT



46.95€

HARVEST MOON

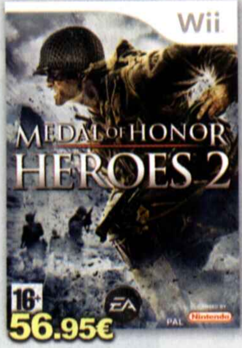


39.95€

HOUSE OF DEAD 2&3

37.95€

MOH HEROES 2

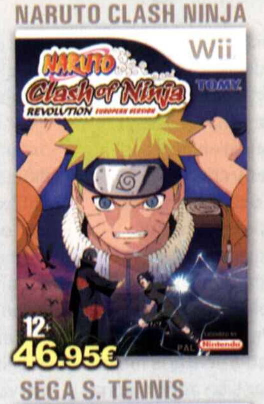


56.95€

MX VS ATV UNTAMED

56.95€

NARUTO CLASH NINJA



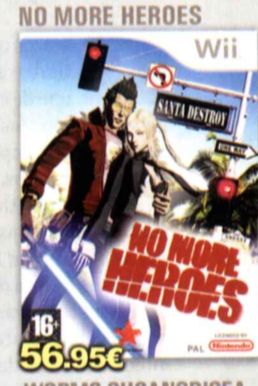
46.95€

NINJA REFLEX



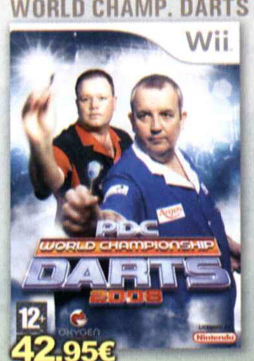
37.95€

NO MORE HEROES



56.95€

WORLD CHAMP. DARTS



42.95€

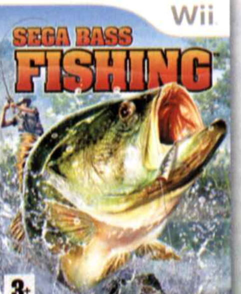
PES 2008



56.95€



SEGA BASS FISHING



37.95€

SEGA S. TENNIS

56.95€

SUPER MARIO GALAXY

46.95€

WORMS GUSANODISEA



56.95€

VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y MERCHANDISING PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERÍAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA


HOTD 2 & 3 return viene a unirse a la nueva moda sacada de máquinas recreativas para ser disfrutada directamente en tu salón (y sin gastar un euro).


Un mueble arcade de tamaño enorme, nos recibía con dos "trabucos" de plástico de tres palmos para que la inmersión en el juego resultase inmediata. Desgraciadamente, el cambio a la consola de Microsoft se dejó por el camino la querida réplica de plastiquete.


Ouch La primera vez que veamos este ser por las fabricas de *The House of the Dead 3* tendrá gracia. La 18ª vez no...

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** SEGA **ESTUDIO** AM1 **LANZAMIENTO** 28 DE MARZO

THE HOUSE OF DEAD 2 & 3 RETURNS

Como la mansión Playboy pero con Zombies en vez de Conejitas... Joe, si lo se no vengo


Venecia, esa bella ciudad con por sus canales, góndolas, pasta, pizza, Calcio... ¿Leñadores? Sega y los estupefacientes, amigos.

Para los que no experimentaron la experiencia de disfrutar del tiroteo en Recreativa, Dreamcast o Xbox, decir que *HOTD* es uno de los shooters más frenéticos e inspirados de la historia del videojuego. Una serie creada en 1996 para sistemas Arcade y Sega Saturn. Bajo un aspecto gráfico espectacular se escondía un genial arcade de disparos. Una mansión infestada de zombies y criaturas infernales. El objetivo; salir ileso de ella. No sería fácil, 6 difíciles niveles y cuatro tristes vidas convertían la aventura en algo más que un reto. *House of the Dead 2* viene incluido en la conversión que nos atañe. Hablamos de una de las claras apuestas dentro del catálogo inicial de Dreamcast. El escenario era distinto, la acción también, la esencia se conservaba intacta. El clásico recurso de pasar de "mansión infectada" a "ciudad infectada" (guiño, guiño) no podía sentarle mejor a la franquicia. El nuevo escenario pasaba de una mansión anglosajona a la bella ciudad de Venecia. Las callejones de la romántica ciudad transalpina se convertían en peligrosos páramos. De cualquiera de sus numerosas ventanas podía salir una nueva y terrible amenaza que acabase, no sólo con nuestras valiosas vidas, también con la vida de inocentes, que al salvar, nos obsequiarían con items.

La serie sufría un nuevo cambio al llegar a su tercera entrega. La localización del título (dando inicio en una fábrica abandonada y degenerando a partir del tercer nivel) no resultaba demasiado importante. La gran novedad del juego radicaba en la declinación de la pistola por la potente escopeta.

Cuatro años tardarían, los zombies, las pistolas, agentes secretos, cartuchos, balas y demás acompañantes en llegar a la nueva conversión de Wii, dispuestos a sacar el máximo rendimiento al (sigh!) WiiZapper. Pequeños arreglos gráficos y un buen puñado de extras para justificar de una manera más o menos satisfactoria la nueva compra. Es una bonita compilación, ya que las únicas conversiones de ambos juegos han sido para consolas distintas (dejando de lado el PC, claro), y la dificultad actual de poder disfrutar, tanto del Software como del Hardware original son harto difícil. *HOTD 2 & 3* es, sin duda, un genial momento para disfrutar en la tranquilidad del hogar de este nuevo programa, tanto sólo como acompañado por amigos.

Con su fecha de lanzamiento cercana, no dudéis en volver a ver zombies rondando de nuevo en el siguiente número de NGamer.



DEAD TRAINING

Así de bien será puesto a la venta este título en Japón... ¿Estará nuestra versión a la altura? No lo sabemos, pero parece ser que la versión japonesa contará con un pack muy parecido al de *Link's Crossbow Training* que incluía el periférico Zapper. Lo cierto es que visto desde esta perspectia, nos parece un pack mucho más atractivo que el que vio la luz en nuestro país.



¡Conviértete en mago y asombra a tu familia y amigos!

3+
www.pegi.info

RECOMENDADO POR LA ESCUELA DE MAGIA "ANA TAMARÍZ"



NINTENDO DS lite

¡Prepárate para ser un auténtico artista entre tus conocidos! Tu Nintendo DS es ahora un espectáculo portátil y tú eres el protagonista. Realiza trucos alucinantes usando el micrófono, la pantalla táctil y la baraja que incluye el juego. ¡Ve preparándote para recibir ovaciones!

¡BARAJA INCLUÍDA!

FROM THE ABYSS

Captura almas y úsalas para tu beneficio



Las misiones pueden jugarse en solitario o de forma cooperativa, siendo bastante más divertido en el segundo caso.

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	SIN CONFIRMAR
ESTUDIO	SONIC POWERED
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE (JAPÓN)

Vale, admitámoslo: Square Enix es una desarrolladora fantástica, pero *Children of Mana* era bastante aburrido. Su secuela, *Heroes of Mana*, arregló un poco las cosas, pero tampoco podía considerarse un juego digno de una compañía que cuenta en su haber con cosas como *Revenant Wings* o el futuro *Kingdom Hearts 358/2 Days*.

Por suerte, en Japón proliferan los estudios que se encargan de satisfacer la demanda de RPGs a los nipones, y de vez en cuando aparece un título capaz de rivalizar con los de un gran estudio.



Este minotauro cabreado es el primer gran enemigo al que te enfrentarás. En realidad es muy manso, sólo quiere impresionarte.



Desde la pantalla táctil se asignan las habilidades que ya hayan sido absorbidas.

From the Abyss, con su aparente simplicidad, esconde en su mecánica la fórmula del éxito: acaba con enemigos, absorbe sus almas y úsalas a tu favor.

Mezclando la jugabilidad de un "Mana" (avanzar y matar enemigos en tiempo real), con la obtención de habilidades de Megaman, esta especie de "Pokémon espiritual" consigue enganchar desde la primera partida. Desde la zona táctil podemos asignar habilidades a los botones de la consola, consultar el inventario o movernos por la ciudad. Aunque son sólo meros gráficos, no faltan tiendas, posadas y demás lugares típicos del género. La posibilidad de obtener habilidades de los enemigos es su máxima novedad, no podríamos tacharle de ser un producto demasiado original. ¿Pero a quién le importa, si así ya es divertidísimo?



Va a costar acostumbrarse a ese tipo de generales. Bueno, cosas más raras hemos visto.



Un gran consejo, sin duda. Herir al médico sería un suicidio, así que no lo hagas.

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	SIN CONFIRMAR
ESTUDIO	VOGSTER ENTERTAINMENT
LANZAMIENTO	SIN CONFIRMAR

ROBOCALYPSE

Bob Esponja se va a Iwo Jima



La jugabilidad promete estar tan pulida como el aspecto técnico y la interfaz. Fijaos en los detalles de los sprites...

La página oficial del juego lo anuncia como "El verdadero primer RTS[1] para DS". Habrá que hacerles caso, ¿no? Por el momento su desarrolladora parece estar trabajando bastante en hacerlo suficientemente llamativo como para que las grandes masas se fijen en él.

Para ello han contratado a Jay Lender, artífice del personaje y de la serie Bob Esponja, con lo cual el aspecto del *Robocalypse* pasa a ser automáticamente llamativo: tanto el diseño de personajes, bastante gracioso, hasta la promo del juego, un claro guiño a la foto de la bandera americana puesta en la isla de Iwo Jima.

Más allá de sus méritos artísticos, promete tener una historia divertida escrita por el propio Lender, que involucrará a aliens, robots y muchas más influencias en el marco de la II Guerra Mundial, dividido en 17 misiones con varios objetivos y recompensas por obtener elementos secretos.

20 armas y 10 tipos de unidades en forma de robots con diferentes patrones de ataque completan las cifras en las que la compañía resume *Robocalypse*. Ah, bueno, y también un multijugador tanto local como Wifi, de 2 a 4 jugadores. La interfaz promete ser, además, bastante asequible.

Repasemos: variedad de armas, de unidades, multijugador y una historia escrita por el creador de Bob Esponja. Sí, sin duda, *Robocalypse* promete bastante. ¿El primer RTS para Nintendo DS? Pronto saldremos de dudas.



Parodia-homenaje de los americanos en Iwo Jima. Con robots, es incluso más épico.

1 Siglas de Real Time Strategy, es decir, estrategia en tiempo real.

BOOM BLOX

Cuando Spielberg montó un trío con EA y Jenga...

PLATAFORMA	WII/DS
DISTRIBUYE	EA
ESTUDIO	EA
LANZAMIENTO	MAYO



Haciendo una traducción rápida, Spielberg significa "montaña donde jugar". Supuestamente, por eso al principio de las películas de Indiana Jones siempre mete un plano de una montaña, y por eso mismo tenemos fe en este Boom Blox, desarrollado junto con EA.

Mr. Boombló xtico

Boom Blox era un Jenga algo lioso, amable en su presentación y exigente en sus físicas; pero todo esto ha cambiado en la nueva versión. La zona está plagada de bloques, y puedes interactuar cogiéndolos o lanzándolos. Cualquiera puede tirar una torre pero intenta derribar varios montones con una sola pieza. Los bloques explosivos harán volar por los aires a bloques aerodinámicos que llegarán a zonas todavía desconocidas; para destruir las complejas estructuras con varios pisos deberás coger una sola pieza, que sea su pilar maestro; deberás optimizar las rutas con el fin de explotar al máximo los bloques que más puntos dan. Te podrás encontrar con puzzles en el entorno, como mover bloques para ayudar a una mamá gallina.

Estos cuadriculados residentes de *Boom Blox* (cowboys borrachos y Muertes bastante rectangulares) son el principal añadido y dotan al juego de una personalidad propia. Teniendo en cuenta las físicas relativamente complejas que entran en juego, sorprende la suavidad con la que se mueve todo. Spielberg se mantiene fiel a su gusto por las cosas sencillas, amables y bien pulidas.



Un extenso editor de escenarios ofrecerá la posibilidad de llevar a cabo experimentos casi ilimitados con la física de los bloques; además, podrás mandarle tus mejores creaciones a tus amigos a través de la conexión Wi-Fi.

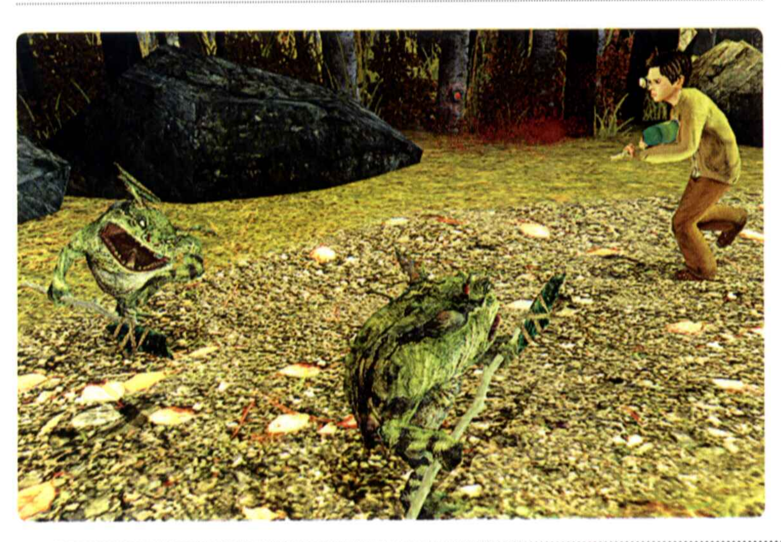


En el modo multijugador, hasta cuatro amigos pelearán por conseguir las mayores puntuaciones en las mismas construcciones.

LAS CRÓNICAS DE SPIDERWICK

Si comes demasiados helados, tú también podrás ver los monstruos...

PLATAFORMA	WII/DS
DISTRIBUYE	VIVENDI
ESTUDIO	STORMFRONT STUDIOS
LANZAMIENTO	MARZO



Este juego está basado en la película inspirada en una colección de bestiarios de fantasía que han sido excelentemente ilustrados[1] y que conservan el estilo de Lemony Snicket, es decir, que tiene un diseño de criaturas bastante bueno. Sí, son las hadas y duendes habituales, pero hay una muy agradable fidelidad a los textos. La cuestión es que los niños protagonistas sólo pueden verlos a través de un monóculo de piedra.

Amor de hermanos

Poniéndonos en la piel de un par de gemelos idénticos, la jugabilidad varía entre el cerebrito de Simon, que explora y recoge objetos, y las secciones diseñadas para su clon sociópata Jared, que acaba con todo lo que ve. Los momentos de recolección de objetos nos recuerdan a las viejas aventuras gráficas, más a Hotel Dusk y su distribución de objetos.

El sistema de combate con Jared recuerda a Zelda. Los bates de béisbol y palos de hockey se mueven con el Wiimando, y se pueden mejorar con magias de las hadas capturadas. Estos diablillos se atrapan en redes, y deberás guardarlos en las crónicas del mismo nombre para domesticarlos; un pequeño reto de dibujo. Sin duda, un juego para niños, pero con encanto.

La hermana de los chicos, Mallory es una dura luchadora



Esta es tu red para capturar hadas. Hazte con una y deberás dibujar su silueta contrarreloj si quieres utilizar sus poderes.



Simon podrá mezclar objetos en un kit de destrucción de criaturas. ¿Quién iba a decir que la harina y el vinagre serían una buena bomba?

1 Las ilustraciones fueron obra de Tony DiTerlizzi, más conocido por su trabajo en el reino fantástico de Magic The Gathering. También escribió un libro llamado Jimmy Zangwow's Out-of-this-world Moon-pie Adventure.

BAROQUE

El mundo se vuelve un infierno y Wii se hace bíblica. Será un trabajo duro...

PLATAFORMA	**WII**
DISTRIBUYE	**ATRUS**
ESTUDIO	**STING**
LANZAMIENTO	**MARZO (EEUU), SIN CONFIRMAR (EUROPA)**

Prepárate para morir varias veces. Es la forma en la que se revela esta terrible historia...





Puedes jugar tanto con la cámara en tercera persona o en la primera persona del juego original.

Purgados por las llamas, la población mundial restante es transformada por fantasías deformadas[1] creadas para ayudar al resto de la gente. Toda esta pesadilla sería suficiente para que los monstruos de *Silent Hill* se planteasen olvidar sus motivaciones y protagonizar Animal Crossing.

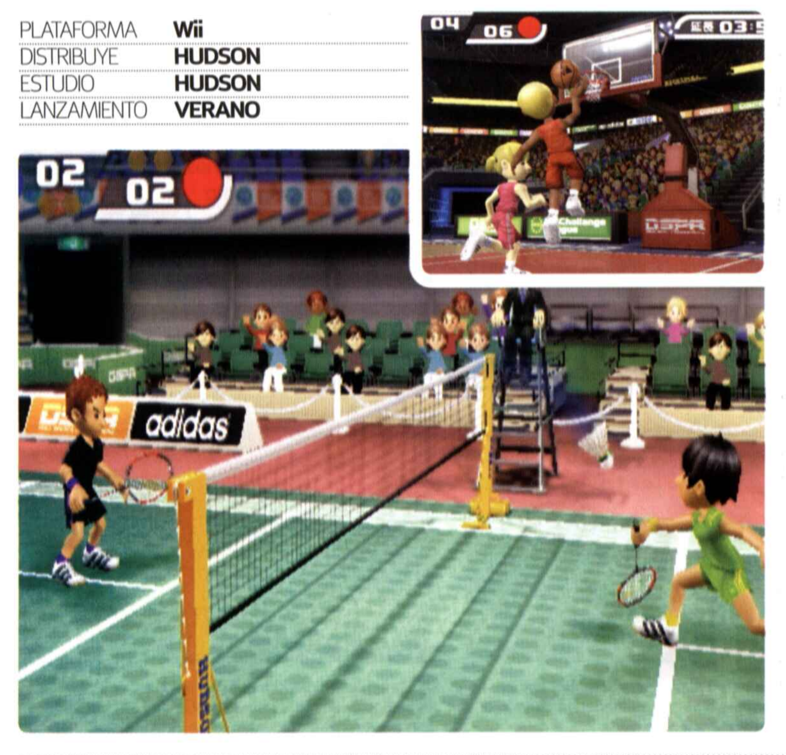
Tras despertar amnésico, eres informado por un ángel (qué novedad) de que debes descender a la Torre Neuro, con el pretexto de cargar con la llave de la supervivencia, en un RPG por mazmorras con escenarios de diseño laberíntico y hordas de extrañas criaturas que quieren acabar contigo.

Tras probar *Etrian Odyssey*, un juego similar de Atlus, Baroque pinta ser una versión más oscura de él, sobre todo teniendo en cuenta que son una serie de parásitos pegados a tu cuerpo que sirven para potenciar atributos. Un intrigante nuevo[2] juego adulto para Wii.

DECA SPORTS

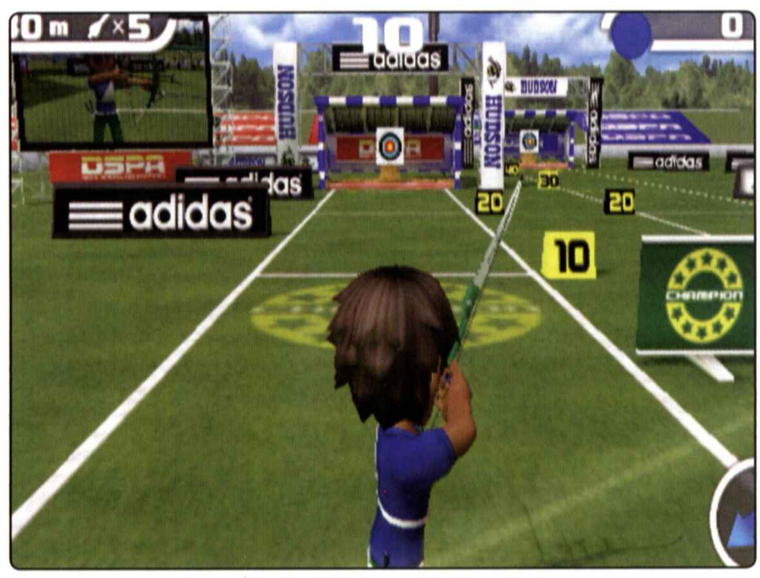
Decatlón de minijuegos de Atlus

PLATAFORMA	**Wii**
DISTRIBUYE	**HUDSON**
ESTUDIO	**HUDSON**
LANZAMIENTO	**VERANO**



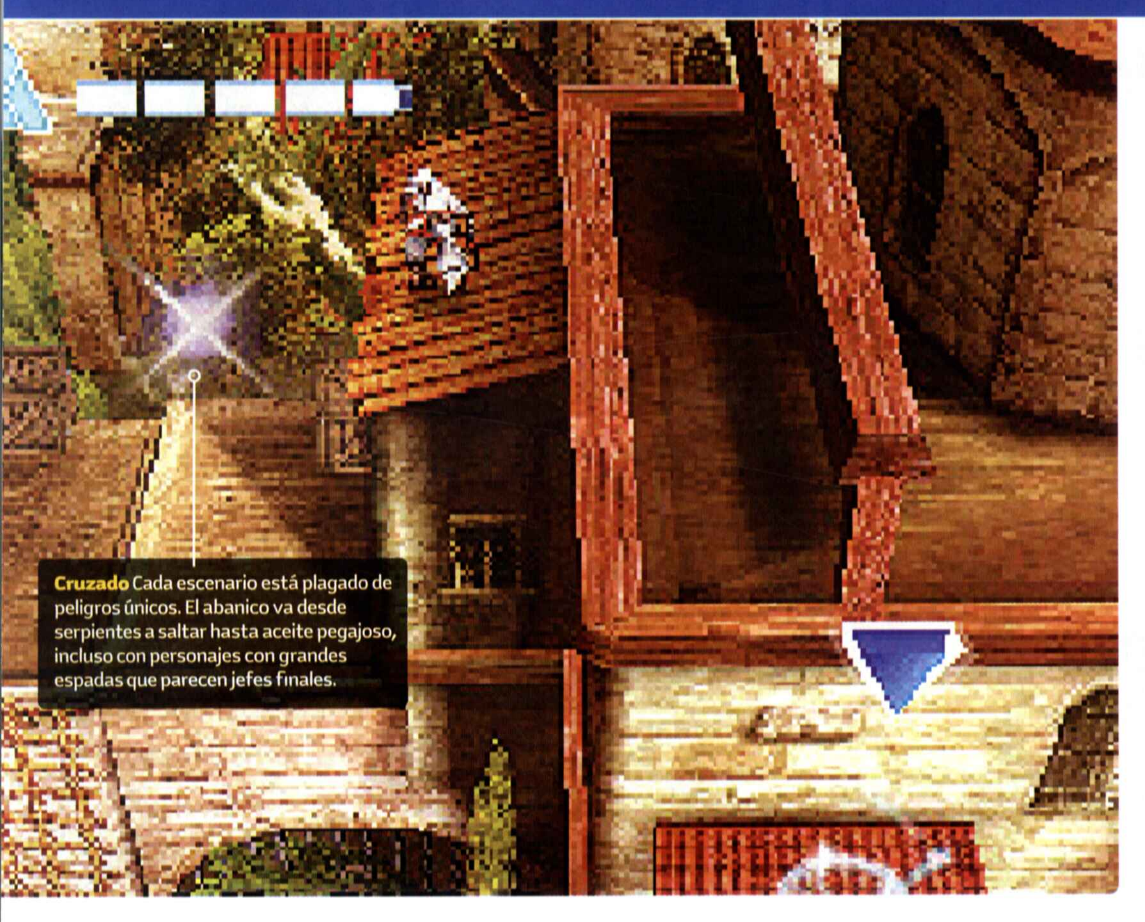
Todos adoramos *Wii Sports* y, en Japón -donde no viene con la consola-, ya ha conseguido vender varios millones de copias. El próximo contendiente que intentará superar el récord del juego de Nintendo será Deca Sports, y hará para ello uso del dicho de "más es mejor". Incluirá 10 minijuegos diferentes y, si se juega tan bien como luce en imágenes, podría ser un gran título.

La lista de eventos es la siguiente: voleyball, snowboard, badminton, baloncesto, curling, skate, tiro con arco, supercross, fútbol y carreras de karts. Todos harán uso completo del control de Wii, e incluirá tanto minijuegos de entrenamiento como opciones multijugador. Lo negativo es que parece que usará Miis falsos en lugar de los reales. De cualquier forma, ya lo veremos en verano.



Intentará aprovechar el éxito de Wii Sports añadiendo más deportes que no se incluían en éste.

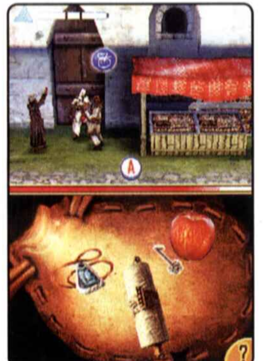
1 Fantasías distorsionadas son la definición real de "Baroque". 2 En realidad, es un remake de un juego de Sega Saturn lanzado en 1998, aunque aquel era en primera persona



Cruzado Cada escenario está plagado de peligros únicos. El abanico va desde serpientes a saltar hasta aceite pegajoso, incluso con personajes con grandes espadas que parecen jefes finales.



En la pantalla inferior se puede ver un minimapa con iconos que representan la gente que hay, así que podrás ver a los guardias paseándose aún cuando estés en los tejados.



Si aparece un icono encima de un personaje, pulsa A y podrás hablar o interactuar con él.

El nombre de Altaïr significa "El Que Vuela" en árabe, aunque no vuela demasiado en DS

PLATAFORMA DS **DISTRIBUCIÓN** UBISOFT **ESTUDIO** GAMELOFT **LANZAMIENTO** ABRIL

ASSASSIN'S CREED

¿Afectará negativamente a este juego de ambientación medieval el quitarle su apartado gráfico lleno de gente?

Debemos admitir nuestra ligera preocupación cuando nos enteramos de que *Assassin's Creed* iba a llegar a DS. Mucha gente vio el anuncio de la tele con las imágenes de la versión de Xbox 360 y dijo que tenía un aspecto demasiado sorprendente como para ser el juego real; se quedaron asombrados al ver que sí que eran gráficos del propio juego.

Así que, al eliminar esa cámara que captaba vastas ciudades medievales, con mendigos tan reales que casi te sientes culpable por no darles unas monedas, ¿qué es lo que puede ofrecer esta versión del juego en DS? La respuesta: una aventura de scroll lateral con saltos y combates con espada al estilo de *Prince of Persia*.

Hay muchas cosas similares, como los saltos milimétricos, que unidos al scroll lateral revelan aún más la condición plataformera del Príncipe. Tener que pasar despacio junto a los guardas para no alertarlos, las luchas de espada contra enemigos que atacan en grupo, y bloqueos y contraataques que te permiten acabar con un enemigo de un único y certero ataque de tu espada.

Con puntos de control

Del mismo modo, también hay muchas cosas que difieren de las versiones de consola. Atravesar los niveles es algo más lineal y plagado de orbes por recoger[1] y frecuentes puntos de control, mientras que las tareas tales como la de robar ahora determinan el éxito o el fracaso a través de atractivos minijuegos en la pantalla táctil.

Sin embargo, tu personaje, el siempre ágil asesino Altaïr, mantiene sus habilidades acrobáticas, y el sistema de control es bastante intuitivo. El botón de salto te permite llegar a todo tipo de plataformas, pero incluso con sólo correr hacia los bordes de los edificios se agarra a ventanas y otros salientes para llegar a los tejados.

Por el momento, todo parece estar muy logrado, excepto las zonas concretas en las que la cámara estática no te permite ver a dónde estás saltando, o el escenario te impide ver el camino. El mapa en la pantalla táctil es muy útil y te marca los objetivos a asesinar así como a los enemigos con los que tienes que luchar, de modo que puedes ver todo lo que ocurre a tu alrededor.

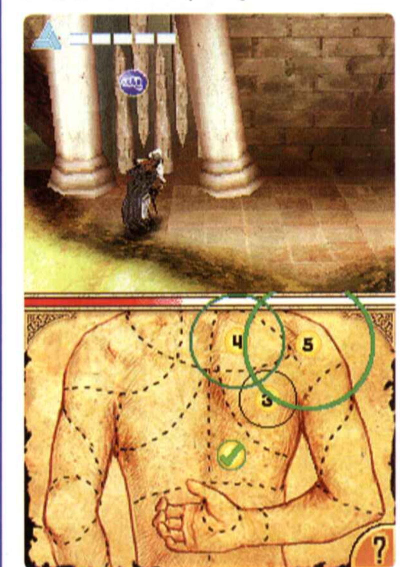
Hay bastantes cosas ocurriendo a la vez en la pantalla, y una impresionante banda sonora ayuda a plasmar con acierto el escenario de la Tercera Cruzada. Gameloft no lo ha hecho nada mal con este Assassin's Creed portátil, en un trabajo similar al de meter un elefante en un seiscientos.



1 Estos orbes se podrán luego intercambiar, siempre y cuando tengas suficiente, por un aumento de la barra de vida o una espada más grande.

METIENDO PRESIÓN

Las misiones del original se recrean en DS como minijuegos para la táctil. Para interrogar, pulsas puntos de presión en un cuerpo cuando los círculos se superponen. Para robar, necesitas arrastrar el objeto sin tocar lo demás que haya en la bolsa.







TALES OF SYMPHONIA: DAWN OF A NEW WORLD

PLATAFORMA DS
LANZAMIENTO P/C

Conocido como El caballero de Ratatosk en Japón y renombrado para el lanzamiento en occidente, esta secuela dispone de todos los personajes del Symphonia Original. De él podemos esperar geniales cortes animados y una historia repleta de magia y épicas hazañas. A priori, para el año que viene.





INTERNATIONAL TRACK & FIELD

PLATAFORMA DS
LANZAMIENTO P/C

Ofrece un completo lavado de cara al juego original. Los antiguos atletas de 8 bits han transmutado en unos gráficos poligonales que se ajustan perfectamente al estereotipo DS. Es algo así como el *Smash Bros* de los personajes retro de Konami. Programado por Sumo Digital, compadres de Sega, se garantiza una calidad a la altura del clásico.

BONUS EXTRA

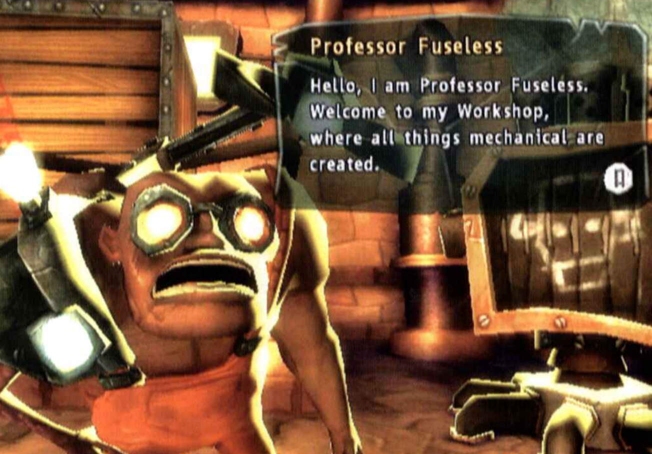
Rápido, resumido y de forma desbloqueable, te contamos los juegos que están por llegar.



FACEBREAKER

PLATAFORMA Wii
LANZAMIENTO P/C

Este disparatado juego de boxeo viene firmado por los maestros que desarrollaron el genial *Fight Night Round 3*. Dejando de lado los guantes y las guantadas poco o nada tiene que ver este estilo desenfadado basado claramente en un estilo al mítico *Ready 2 Rumble* con su precursor. La clave del producto radica en lo trabajado que resulta el impacto de golpes que encajemos a nuestro rival.







MONSTER LAB

PLATAFORMA Wii
LANZAMIENTO P/C

Crea una especie y hazla luchar en este Action RPG. Diversión y ADN configurable.





FRAGILE

PLATAFORMA WII
LANZAMIENTO P/C

Portando una linterna y un detector de metales, el RPG de Namco Bandai promete ponerte la piel de gallina.

EL TRIUNFAL RETORNO

MX VS. ATV UNTAMED

DEL JUEGO DE OFF-ROAD RACING MÁS VENDIDO DEL MUNDO.

DISPONIBLE EN PLAYSTATION®3 , PLAYSTATION®2 Y PSP® (PLAYSTATION®PORTABLE).

















"En el fondo, *Bully* no es más que una parodia de nuestra propia adolescencia"
BULLY PÁG 42

Reviews

Nuevos juegos que te ofrecen todo lo que buscas.

¿NO ESTÁS DE ACUERDO? Dinos lo que piensas en **revistangamer @globuscom.es**


48


53

EN ESTE NÚMERO

Wii

Bully Scholarship Edition 42
No More Heroes 48
Pro Evolution Soccer 2008 50
Naruto Clash of Ninja Revolution 52
Sonic Riders Zero Gravity 54
Nitrobike 58
Fire Emblem Radiant Dawn 64
Agatha Christie Y no quedó ninguno 65
MX vs ATV Untamed 65
Custom Beat Battle Draglade 59
Math Training 60
Bleach The Blade of Fate 61
Dragon Quest Monsters Joker 62

DS

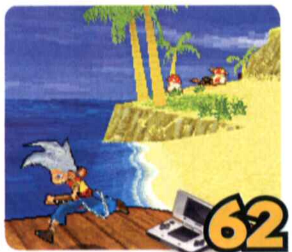
Naruto Ninja Destiny 53
Final Fantasy Christal Chronicles Ring of Fate 56
Megaman ZX Advent 59






64


54


62

CÓMO PUNTUAMOS

0-29%
TERRIBLE
Antes de tirar el dinero, mejor dónalo a una orgnización humanitaria o a una ONG.

30-49%
IGNÓRALO
Irte de vacaciones un mes a una playa del Caribe... a quince grados bajo cero.

50-69%
ACEPTABLE
Como una caja de bombones, aunque parezca que ya se han comido la mitad.

70-84%
BUENO
Te gustará. No es lo más interesante del catálogo, pero lo disfrutarás.

85%+
¡JUEGAZO!
Si te has comprado la consola, es por estos juegos.

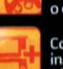
Qué significa cada cosa


Número de jugadores simultáneos


Bloques de memoria que ocupa.


Juego online y número de jugadores


Compatible con el mando clásico o el de GC


Conexión inalámbrica con Nintendo DS

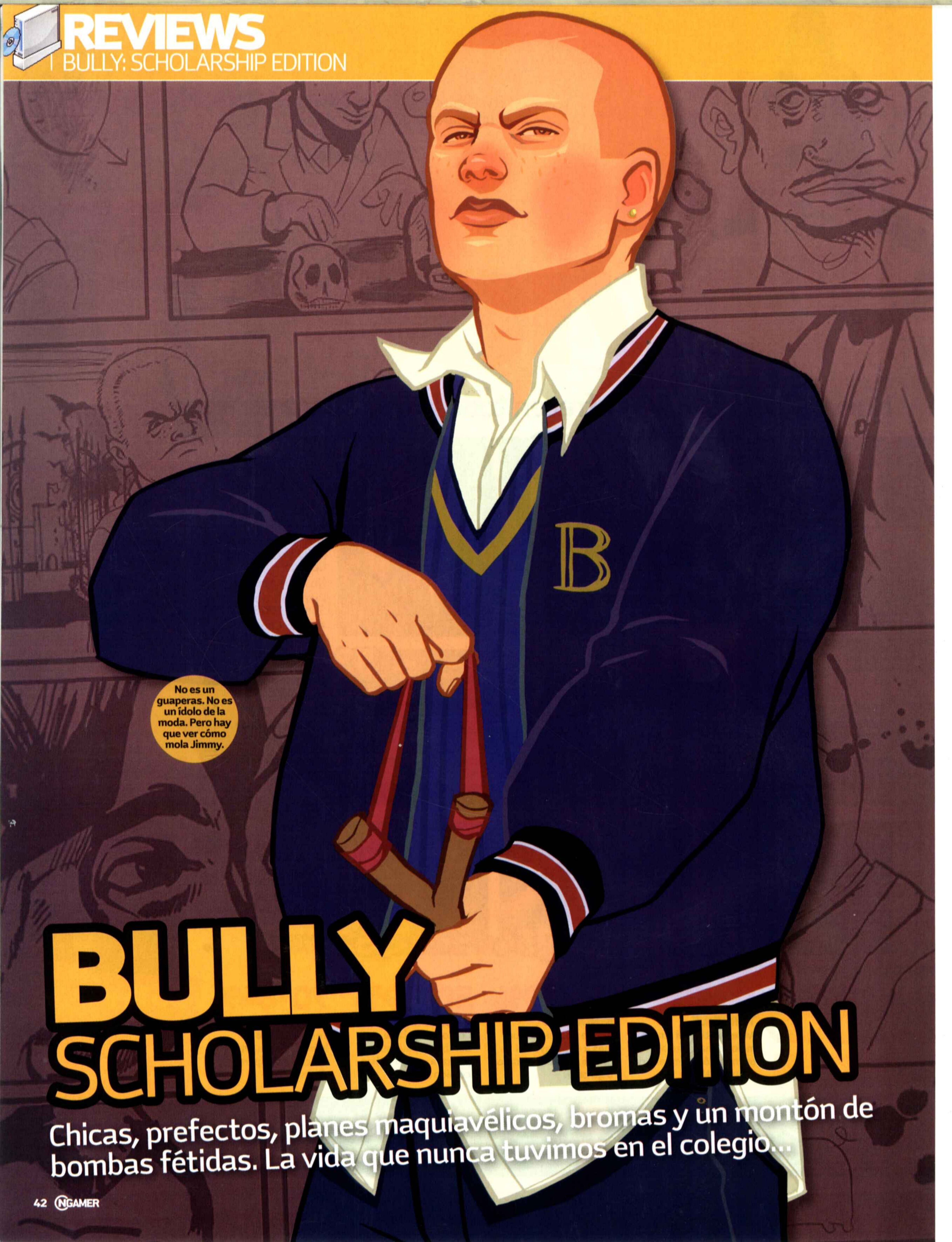



Número de jugadores por WiFi


Apto para jugadores zurdos


Nº de jugadores con un solo cartucho


Compatible con el cartucho Rumble Pack



No es un guaperas. No es un ídolo de la moda. Pero hay que ver cómo mola Jimmy.

BULLY SCHOLARSHIP EDITION

Chicas, prefectos, planes maquiavélicos, bromas y un montón de bombas fétidas. La vida que nunca tuvimos en el colegio...

Siente el dolor
Pulsa derecha en la cruceta para realizar un humillante movimiento final para terminar de rematar la paliza.

Se acabó Al Salir de Clase, Ferris Bueller hace más de 20 años que no lo hace Todo en un Día, y *Skool Daze*[1] es un borroso recuerdo retro, pero el espíritu de armar jarana en el instituto pervive en el brillante *Bully* de Rockstar; título que ha sido remasterizado para Wii, aunque en esencia sigue siendo el mismo juego que nos llegó como *Canis Canem Edit* en 2006 para PS2. Te metes en la piel de Jimmy Hopkins, un joven problemático de 15 años al cual su rica madre y su nuevo marido inscribieron en la Academia Bullworth: un internado para inadaptados. Se divide en grupos de monos niños pijos, grasientos moteros, robustos atletas y cerebritos que mojan la cama, todos ellos bajo el estricto control de los prefectos, que cuentan con el poder para arrestar y humillar a primera vista.

Los profesores están completamente trastornados, desde el director que recuerda los días en los que se deseaba la castración de los novatos hasta el cocinero que anima a los alumnos a escupir en el estofado "para darle saborcillo". Durmiendo detrás de uno de los edificios se encuentra un vagabundo, un veterano de la guerra de Corea que parece tener algo con la caliente señorita de arte; y el entrenador del equipo de fútbol es un pervertido profesor de gimnasia con afición al hurto de bragas.

El hombre del momento

Todo el mundo quiere algo de Jimmy, ya sean abusones que quieren darle una buena paliza o chicas que se disputarán su afecto con encarnizadas batallas de tirarse del pelo (a pesar de tener una cabeza que recuerda a una patata y una cara poco agradable, el joven Jimmy tiene bastante éxito con las chicas). Y en medio de todo esto, se supone que debe recibir una educación.

Desde la primera escena se puede observar el evidente potencial del juego para desarrollar una brillante historia. Los diálogos de *Bully* están bien escritos, los personajes son geniales, el guión avanza lo bastante rápido como para evitar el aburrimiento, y es el único juego que recordamos que sea divertido



[1] El viejo juego de Spectrum que, sin duda, sirvió de inspiración a Bully. Deberías intentar buscar una copia de emulador (la versión Spectrum es buena) o echarle un ojo a la actualización para PC creada por aficionados.

A PESAR DE TENER CABEZA DE PATATA, JIMMY TIENE BASTANTE ÉXITO CON LAS CHICAS



Cuando quieras evacuar la escuela, no hay nada mejor que el viejo truco de "activar la alarma de incendios"; funciona siempre (aunque no durante mucho rato). Escóndete en un cubo de basura para asegurarte de que no te atrape un profesor durante la evacuación.

Muak muak muack Puedes besarte con chicas (y chicos), pero cuanto más juegues en este terreno, más celos cosecharás. Y herpes labiales.

Mucho ojito de con quién te metes: las animadoras tienden a orbitar alrededor de los gigantescos miembros del equipo de rugby; y a estos chicos no les gusta la competencia.



En biología deberás diseccionar animales muertos. Puedes jugar contra un amigo, si conoces a alguien a quien le guste ver vísceras.



Vierte, remueve y golpea con el Wiimando para lograr un apestoso mejunje. Una vez hayas aprendida la fórmula, será tu secreto personal.

PUEDES HACER ALGUNA GAMBERRADA Y DEJAR QUE OTRA PERSONA CARGUE CON LA CULPA

de forma genuina e intencionada, llegando a arrancar auténticas carcajadas.

En el juego, el día empieza a las 8 am, lo cual da un margen de una hora para hacer travesuras antes de que empiecen las clases de la mañana a las 9 am. Volverás a tener algo de tiempo libre antes de las clases de la tarde (lo cual ofrece más oportunidades de exploración), y luego, después de clase, podrás ir libremente a donde quieras hasta que Jimmy sea atrapado por los vigilantes del toque de queda de las 11 pm, o bien se quede dormido a las 2 am.

Su estructura es similar a la de *GTA*. Tendrás una serie de tareas disponibles, que activas al encontrar marcas amarillas y brillantes en el mapa. Superar el reto desbloquea más ramas de la historia, con una complejidad adicional en dicha tarea superada que afecta a su estatus social dentro de las facciones del colegio.

Escoltar a un ratón de biblioteca hasta el baño, atravesando un territorio infestado de matones, supondrá que otros cerebritos te pidan ayuda, mientras que los chicos duros podrán empezar a atacarte sin motivo. Cuando tu popularidad sea elevada, habrá gente que quiera ayudarte en las peleas, y se puede observar claramente la jerarquía de "atleta gana al motero gana al pijo gana al abusón", dejando a los cerebritos al final de la lista. Puedes llevar a cabo alguna gamberrada por tu cuenta y dejar que otra persona cargue con la culpa, y luego hacer fotos del consiguiente enfrentamiento desde una distancia segura.

Tiempo libre

Al igual que en *GTA*, la variedad de misiones permite que las gamberradas ocasionales no tengan un gran efecto negativo en la experiencia general, porque siempre hay algo más interesante esperándonos. El nivel de calidad tiende a ser muy alto por lo general, y el juego ofrece algunos momentos memorables desde



Salva al profesor de Inglés de sí mismo encontrando las botellas de whisky que ha escondido para casos de emergencia.

El director te dará su discurso nostálgico sobre las cosas que solían hacerle a los novatos en su época. No tengas pesadillas.

APRENDE UN OFICIO

La habilidad de Jimmy evoluciona según completas misiones, hasta que se parezca a una especie de miembro de las fuerzas especiales con una amenazante camiseta sin mangas.





EL CLUB DE LA LUCHA

Puedes practicar tus movimientos de lucha en el gimnasio, con las puyas de un profesor de educación física al que le encanta ver cómo dos niños se infligen daño uno al otro.

BUEN TIRADOR

Roba el tirachinas y utilízalo para sembrar el pánico. Es ilimitado, y cuando lo mejores con una lente de francotirador (en serio) se convertirá en un arma muy efectiva.



No hay nada mejor para las chicas que una visita a la feria. Intenta ganar algo decente en los tenderetes, pero no le vomites en el pelo en las atracciones. No suele funcionar.

el principio. Tras pasarte una noche gastando bromas durante el soberbio nivel de Halloween, no tendrás queja de las misiones artificiales de traer y llevar.

La escuela y sus alrededores están plagados de misiones secundarias. Puedes conseguir trabajo como repartidor de periódicos en el pueblo, o ayudar a amigos con problemas amorosos a meter bombones en la taquilla del amante. La recompensa es dinero, junto con esa cálida sensación de haber cumplido la tarea.

No malgastes...

A Jimmy le encantan las gomas elásticas, que junta para hacer una bola enorme. Están escondidas por todos lados. Además, el vagabundo loco todavía recuerda algunos movimientos de combate de sus días en el ejército, y te los revelará a cambio de un transistor. También hay cosas que coleccionar. Ninguna de ellas obligatorias, pero buscarlas pone de manifiesto lo vasto del entorno del juego.

Si empiezas una misión a la hora equivocada o estás explorando muy lejos de las clases, cuando estas empiecen estarás marcado por hacer novillos. Los prefectos te perseguirán si estás dentro del terreno escolar, o bien la policía local si estás en el pueblo, y a buen seguro sufrirás las consecuencias durante el resto del día. Pero que conste que lo hacen por tu bien.

Tareas diarias

Cada clase es un minijuego con cinco niveles. En clase de música te toparás con un juego de ritmo, en manualidades uno de hacer coincidir los gestos, puzzles numéricos para matemáticas, y una disección al estilo *Trauma Center* en

AYUDA EN PROBLEMAS AMOROSOS METIENDO BOMBONES EN LA TAQUILLA DE LA PERSONA AMADA



Halloween es la noche en la que se tira al cubo de la basura al niño con traje de conejo rosa. Es una tradición de por aquí.



Sentado en un árbol enfrente del dormitorio de las chicas. Si intentas entrar, te atraparán, así que la mejor opción será la infiltración.



En una de las misiones secundarias tienes que sacarles fotos a todos los estudiantes para el anuario escolar. Lo cual no explica por qué está haciendo una fotografía de su nuca. Seguramente, ella no sepa que está él ahí. Esperamos que no se haya olvidado de traer flores.

AMIGOS Y ENEMIGOS



LOS ATLETAS

Los chicos más duros del colegio. Al principio del juego no te toparás muchas veces con ellos, aparte de cuando les estás disparando en el campo de rugby durante el tutorial de tirachinas.



LOS ABUSONES

"¡Hora de pagar el impuesto Russell!" Este es el único abusón con el que puedes llegar a pelear; a diferencia de sus acólitos menores, no correrá a llorar en una esquina. Los demás no son tan duros.



LOS PIJOS

Si son ricos e inteligentes, ¿qué hacen en un colegio como la Academia Bullworth? Hay preguntas que nunca obtendrán respuesta. Aún así, es divertido pegarles, aunque prefieren el ring de boxeo.



LOS CEREBRITOS

Es complicado simpatizar con estos niños, sobre todo con el blandengue de Algie, cuyo trasero es objeto de muchas bromas en el patio. Pero tu trabajo será convertirte en el alumno más popular del colegio, y su opinión también cuenta.

Jimmy siempre con su mirada bizca. Porque es un tío duro, ¿veis?

Las taquillas son ideales para esconderse de los prefectos. Hay un radas que muestra a dónde están mirando y si te han descubierto.

Por alguna extraña razón, todo el mundo quiere a Jimmy

SEGUNDA OPINION

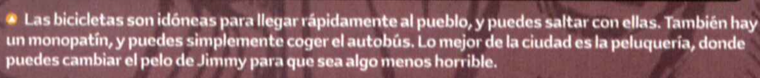
ALEX

Lo que más me llama la atención es que proviene de un género (*GTA*) que no me llama la atención. Pero nos colocan en esta escuela y casi sentimos nostalgia. Es algo intrínseco en nosotros, porque todos hemos pasado por él, lo hemos sufrido y disfrutado. Uno se para a pensar que no hay lugar mejor para un videojuego. Lo tiene todo. ¿Secuelas? Lo que daría por ver un *Bully* en la universidad...








Las bicicletas son idóneas para llegar rápidamente al pueblo, y puedes saltar con ellas. También hay un monopatín, y puedes simplemente coger el autobús. Lo mejor de la ciudad es la peluquería, donde puedes cambiar el pelo de Jimmy para que sea algo menos horrible.

Quítale el bate de béisbol a otro niño y podrás golpearle hasta que sólo queden astillas. Luego podrás pellizcarle.

biología. Cuantos más niveles superes, más habilidades de Jimmy se verán mejoradas; querrás hacerlo lo mejor posible en *"Lengua"*, ya que otorga el poder de engañar a los abusones y de hablar con las chicas. La habilidad con la química te permite crear bombas fétidas y petardos. Lo mejor de todo, una vez has completado el quinto nivel de una asignatura, no tendrás que volver más a clase, a menos que seas un auténtico masoquista o quieras disfrutar del modo versus para dos jugadores que incluye cada minijuego[2].

El combate definitivo

El mayor cambio con respecto a la versión de PS2 es el combate, que ahora emplea el sensor de movimiento. Funciona bien, aunque el problema que tenemos en general es que su nivel de violencia no pega nada con la naturaleza socarrona del resto del juego. Consigues acabar un combate mediante una quemadura china, forzando un brazo o algún otro tipo de humillación, pero antes de eso pegarás cabezazos, tirarás ladrillos y emplearás movimientos de kickboxing.

Pero no hay sangre y nadie acaba seriamente herido, aunque hay gente que termina en cubos de basura o hablan con una voz una octava más alta tras un golpe bajo intencionado. Se te obliga a luchar en un montón de misiones, pero la moralidad se refuerza en otras ocasiones, gracias a los prefectos y otras figuras autoritarias. Además, atacar a un niño más pequeño, golpear a una chica o abusar de un profesor te supondrá una reprimenda inmediata. No es como *GTA*, donde puedes correr y esconderte hasta pase la tormenta.


Si algo aprendimos en nuestros días de colegio, es que no sale nada bueno de jugar al rugby. Esto es Fútbol Americano, pero parece que Jimmy está recibiendo la misma lección que nosotros. También se puede jugar al balón prisionero en Bully, que es bastante divertido.

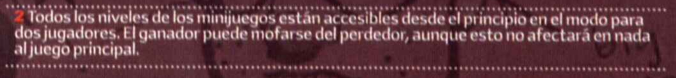
La versión Wii tiene misiones adicionales, pese a que no te des cuenta de cuáles son. Es un juego enorme, con la libertad de disfrutarlo a tu ritmo, y aunque no es difícil, te va a llevar bastante tiempo completarlo. Podrías completarlo en 20 horas, pero ignorar todo el contenido sería como ir a cámara rápida.

El auténtico placer de *Bully* es existir dentro del mundo del juego, permitir que el pequeño Jimmy en ti corra libremente, por así decirlo. Es la experiencia *GTA* pero sin toda la temática de gángsteres, y una vez hayas acabado, desearás saber qué pasa con el protagonista. ¡Una secuela, por favor! Con suerte, no estará ambientada en una cárcel.








2 Todos los niveles de los minijuegos están accesibles desde el principio en el modo para dos jugadores. El ganador puede mofarse del perdedor, aunque esto no afectará en nada al juego principal.

Los baños del colegio, escenario de palizas y ahogadillas en el retrete. Las chicas delgadas vienen aquí a vomitar. Genial.



EN DETALLE

PLATAFORMA	**Wii**
DISTRIBUCIÓN	**ROCKSTAR**
ESTUDIO	**ROCKSTAR TORONTO**
PRECIO	**49,95€**
LANZAMIENTO	**7 DE MARZO**

CARACTERÍSTICAS





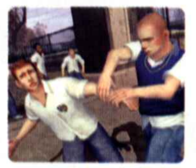



VISTAZO GENERAL

Sobrevive en el duro ambiente social de un internado mixto, con peligrosos profesores, chicos psicópatas y jugarretas.

GRÁFICOS 8

Entornos detallados y grandes personajes. El framerate falla en algunas ocasiones.




SONIDO 9

Brillante banda sonora y un doblaje muy bien cuidado, que no desentonaría en una película.

JUGABILIDAD 9

La variedad de cosas por hacer permiten eludir el aburrimiento de las tareas repetitivas.

INNOVACIÓN 7

Adapta el sistema de control al Wiimando sin problemas, y añade pequeños detalles geniales.

NG EN RESUMEN

Una aventura cinemática con clase, una jugabilidad basada en misiones cortas y el guión más divertido que nos hayamos topado nunca. Es una auténtica gema, y excelente en Wii.



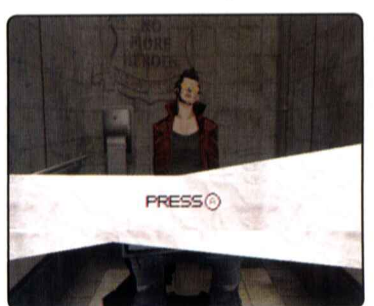


Dale caña
¿Veinte matones armados con martillos contra un otaku cabreado y su katana de luz? Van a volar píxeles.

NO MORE HEROES

El visionario que nos trajo *Killer7* nos ofrece ahora un Asesino 10...

En teoría, esto no duele nada. No estamos tan seguros...



Merece la pena "salvar" sólo por visitar la variedad de baños que se han sacado de la manga Suda y su equipo.



Oh, Jeane. Pequeña y dulce Jeane. Sentada en su pequeña... ¿¡almohada con pechos?! Nos dimos cuenta al ver la imagen. De verdad.

No More Heroes es una montaña de basura. Al menos eso dice su creador, Suda51, quien admite que tuvo la idea de Travis Touchdown mientras estaba sentado en un trono de porcelana. Sin embargo, dejando a un lado el bajarte los pantalones y acomodarte en una serie de baños para guardar partida, pocas más señas quedan de estos inicios poco dignos en el producto final; *No More Heroes* es el "proyecto" más fresco que hemos visto en mucho tiempo.

Asesinos trajeados, colegialas, lucha libre... no cabe duda de que es Suda puro y duro. A diferencia del alocado *Killer7*, ha conseguido plasmar su sello de identidad en la jugabilidad. No profundiza en los matices del combate y en toda esa marea de rarezas que te acompañan, pero es importante destacar que los jugadores que gusten de esos juegos guiados tienen poco motivo de preocupación con este título.

Valeroso Travis

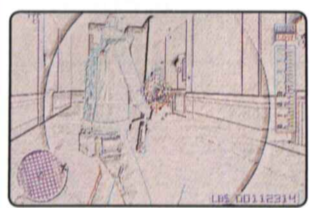
Travis puede ir a donde quiera y cuando quiera, aunque tenemos nuestras dudas de que Suda fuese capaz de imponerle un camino prefijado, ni siquiera haciéndolo a propósito. Con más intención de levantarle la falda que de salvar a la princesa, Travis no es tu típico héroe de Nintendo. Su apartamento está lleno de elementos frikis, su contestador plagado de quejas por culpa del retraso en la devolución de (ejem) películas de "interés especial". Sin olvidarse del abanico de sables láser que se van acumulando, poco a poco, bajo su cama. El único guiño a esa ternura Nintendo se puede encontrar en el afecto que siente por su gata, Jeane, e incluso en dicho caso, el animalito muestra una cara terrorífica.

Travis está cargado de personalidad (incluso silba su propia melodía durante el juego) y no tiene pinta de que se vaya a quedar pronto sin carisma. Por suerte, no es todo de boquilla y sabe llevar los pantalones bien puestos, porque a) tiene un montón de pantalones en su armario, que puedes personalizar, y b) tiene bastantes trucos jugables para que le sirvan de apoyo. Su aventura para acabar con los diez asesinos que se encuentran entre él y el primer puesto es una adorable bolsa cargada de grandes momentos jugables; una oda a lo visto y oído en los videojuegos presentes y pasados.

TRAVIS TIENE MÁS INTENCIÓN DE LEVANTARLE LA FALDA QUE DE SALVAR A LA PRINCESA

PÁSATE AL LADO OSCURO

Cada muerte acciona una máquina tragaperras. Haz coincidir tres símbolos y mira cómo Travis se transforma.



BLUEBERRY CHEESE BROWNIE

Travis sólo podrá llegar a jugar con proyectiles obteniendo tres campanas en la máquina tragaperras. Lanza las bolas de fuego y disfruta viendo cómo la pantalla se distorsiona con el calor.





STRAWBERRIES ON THE SHORTCAKE

¿Os gusta esa emoción que se siente al asestar un golpe mortal? Realizad un salto mortal para celebrar las tres cabezas de saltamontes y la fuerza que te proporcionan.

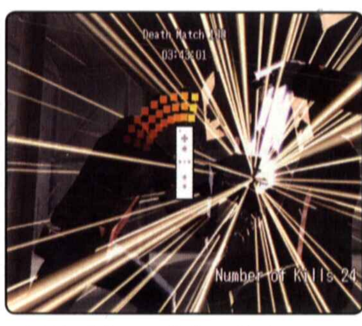
RASPBERRY CHOCOLATE SUNDAE

Blanco y negro, justo como las pelis de antaño. Sin embargo, a diferencia de las películas de antaño, aquí Travis provoca dolorosas muertes con secuencias de botones. No es Casablanca.





El único modo de librarse de un choque de espadas es menear el Wiimando con insistencia. Vence y asestarás un golpe mortal. Excelente.



La Schpel Tigre es el único vehículo que se puede conducir. Bueno, te pasarás tanto tiempo tirado al caerte como encima de él.



Travis realiza diferentes golpes mortíferos según su posición con respecto al receptor del ataque. Mantente cerca y realizaras un corte.

Las misiones nuevas se presentan con un clásico sonido electrónico. El mapa de Santa Destroy, similar a las de *GTA*, aparece en forma vectorial. El top diez de asesinos está realizado con mucho gusto, en forma de tabla de puntuaciones más altas, incluso con una musiquilla en midi y algún que otro sonido que parece salido de Star Wars. Si creciste con el sonido de una máquina recreativa en los oídos, *No More Heroes* es como volver al hogar.

¡Lucha!

Combinando movimientos de muñeca con el botón A para manejar la katana, el sistema de combate evita caer en la mediocridad gracias a su variedad de posiciones alta y baja, ataques cargados y golpes para aturdir. Golpea a los enemigos con el ataque apropiado y empezarán a aparecer estrellitas alrededor de sus doloridas cabezas, lo cual permite realizar el movimiento de un golpe corporal. Si provocas más daño, se abrirá la puerta para asestar un golpe mortal. El tiempo se ralentiza. La pantalla se oscurece. Sigue las indicaciones y Travis asestará un golpe lleno de gracia.

No estás manchado de sangre

"¡¿Dónde está la sangre?!". Bueno, si tienes enemigos que se descomponen en una oleada de píxeles negros que gritan, ¿para qué la necesitas?[2] Las animaciones norteamericanas de la sangre ralentizan la acción (el propio Suda así lo admite), y la versión europea está adaptada para ofrecer los golpes finales del modo más eficiente. Engancha a cuatro matones y el sonido eléctrico de aniquilación amenazará con romper tus altavoces. Incluso sin sangre, es el juego más agresivo de Wii.

Un 94 puede parecer una nota elevada para una experiencia de acción lineal plagada de personajes carismáticos. La verdadera brillantez de *NMH* radica en el volumen de momentos nunca antes vistos que lo componen. Situaciones cómicas, modificadores espontáneos del combate, buen gusto por las secuencias cinemáticas... cada sorpresa que desvelemos será como si os la robásemos.

Que la nota sirva para que ninguna persona que se considere un jugador respetable se lo pierda.

MATTHEW



Oh, no estará... ¿verdad? No puede ser que esté...



1 Aunque se pueda recorrer libremente, la ciudad se parece más a un mundo en expansión que te lleva a las zonas de combate cerradas. Entre misiones puedes visitar y entrenar con Thunder Ryu, aceptar trabajos a tiempo parcial y apuntarte a tareas extra de asesinato. 2 ¿Nuestra única queja? La sangre se echa de menos en algunas secuencias de vídeo, en las que se producen graves heridas pero no se ve el resultado de las mismas. 3 La última hora de juego está cargada con algunas escenas realmente absurdas; se hablará de ellas durante los próximos años.

EN DETALLE

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	RISING STAR/VIRGIN
ESTUDIO	GRASSHOPPER
PRECIO	59,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS

VISTAZO GENERAL

Convierte en pedacitos con tu espada a los mejores asesinos del planeta para ganarte a la chica de tus sueños.

GRÁFICOS 9

Puede fallar un poco en ocasiones, pero la acción mantiene el ritmo. Cortes con estilo.







SONIDO 8

El tema principal se reutiliza inteligentemente y los zumbidos de tu espada son muy buenos.

JUGABILIDAD 9

Se esfuerza por mantener el ritmo y sus rarezas, y sus alocados combates nunca llegan a cansar.

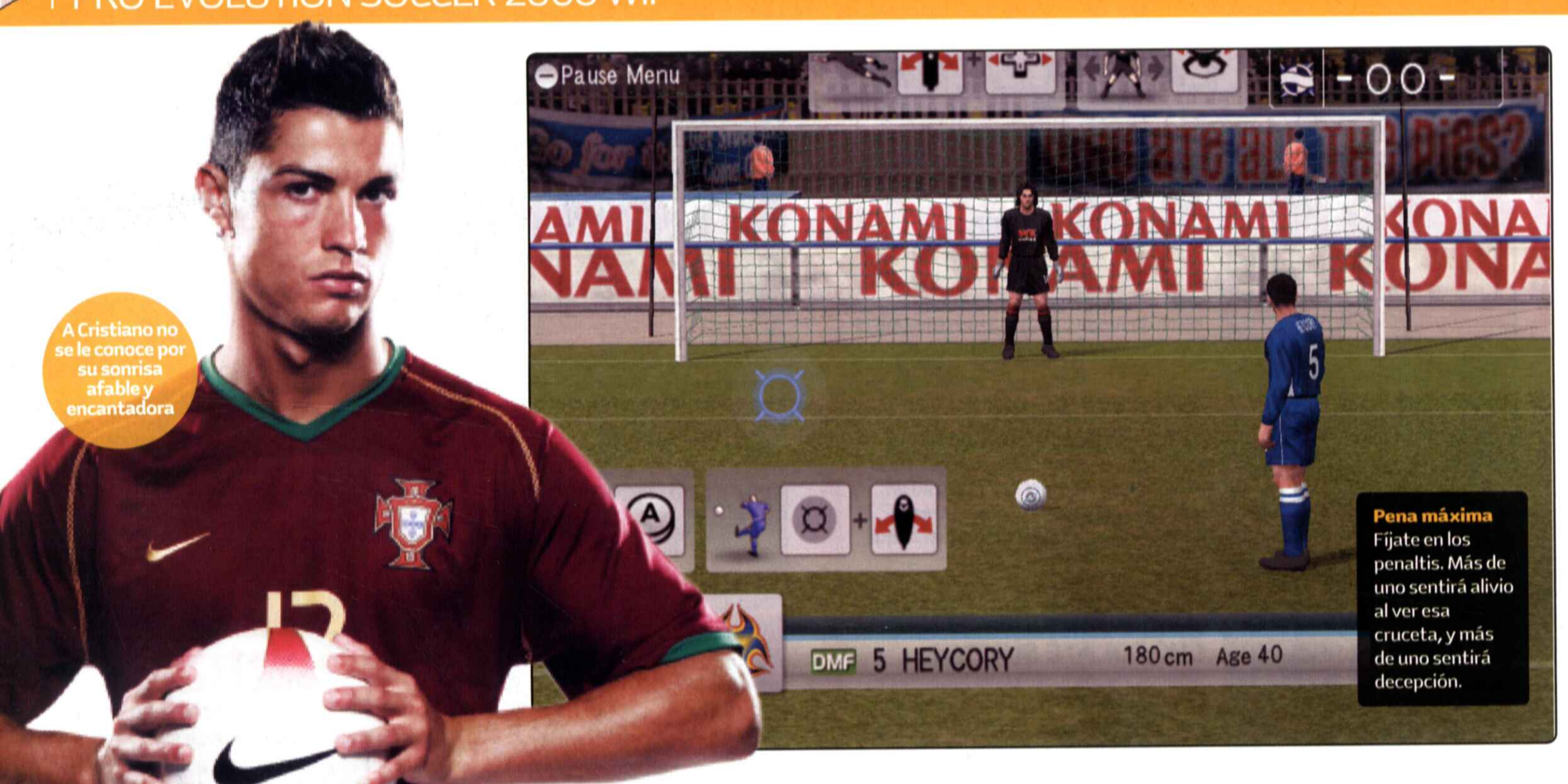
INNOVACIÓN 9

Nadie hace juegos como Suda51; por fin tiene en Wii la jugabilidad perfecta para su ingenio.

NG EN RESUMEN

¿Qué otro juego tendría la caja de puntuaciones acompañada de la pierna de una militar amante de las granadas? Violento y divertido, *NMH* es la mezcla perfecta de Suda: estilo y sustancia.

94



A Cristiano no se le conoce por su sonrisa afable y encantadora

Pena máxima
Fíjate en los penaltis. Más de uno sentirá alivio al ver esa cruceta, y más de uno sentirá decepción.

PES 2008 WII

El simulador de fútbol por excelencia hace el saque de honor en la Wii, pero ¿ganará el partido?

Cuando alguien mencionaba el cariñoso apelativo "pro" en los videojuegos, lo asociaba inmediatamente a fútbol de calidad y horas de diversión con los colegas. Sin embargo, lleva algo así como 2 años pasando de sobresaliente a simplemente bien, lo que ha aumentado sensiblemente el público de la competencia. Pero la fidelidad a la marca que ha creado Konami es apabullante en España, y todavía sigue siendo el rey, y por mucho, en las listas de ventas. Quizá los usuarios confían en una revolución jugable como las que vivían antaño, y la plataforma ideal para los cambios es sin duda la Wii. Arriesgando a todo o nada en el control, la compañía japonesa pretende dar el pelotazo con su nueva versión de PES especial para nunchaco.

Un mundo diferente

Si la serie *PES* en general tiene su "Seabass", la versión de Wii se ha desmarcado con su propio diseñador jefe, "Greyhound", conocido en su familia como Akiyoshi Chosogabe. Un cambio que se aprecia, y para bien, empezando por el interfaz gráfico. Mucho más claro y visual que el resto de versiones, la navegación es sencilla e intuitiva, pero la originalidad del nuevo formato obliga a pasar por el tutorial para saber cómo demonios se juega a esto[1].

Necesitaremos el nunchaco completo, utilizando el stick para mover el jugador pero no la pelota. Ésta se dirigirá al punto que indiquemos con el remoto, en una especie de diana que aparece allá donde queremos que se dirija. Para pasar, utilizamos el botón B, que en realidad es el equivalente al pase adelantado en el resto de versiones. Esto tiene la ventaja sobre la jugabilidad de que los compañeros de equipo siempre están en movimiento (menos en los remates), aumentando la sensación de realismo. Para chutar o rematar, se agita el nunchaco en la dirección deseada, con la mayor fuerza que podamos imprimir.

En realidad, todo lo que tienen de intuitivo los menús se lo quita al juego propiamente dicho, ya que es complicado hacerse con los movimientos, que por otra parte son escasos. Por ejemplo, regatear se limita a mantener pulsado el A y dirigir al jugador por el campo, muy similar al mecanismo de robar la pelota. Sin embargo, todos los mecanismos de interacción son bastante automáticos, y apenas interviene la habilidad en combinaciones de botones. Casi importa más tener buena puntería que tener intuición futbolística. Y es que, pese al nombre, este juego sacrifica todas las combinaciones que diferenciaban a un buen jugador de uno malo, dejando una dicotomía de lo más austera: o eres bueno o eres malo. Y si eres malo, es porque el juego no te gusta, no porque sea complicado de utilizar.

En el lado de los gráficos, son prácticamente

"SI ERES MALO, ES PORQUE EL JUEGO NO TE GUSTA, NO PORQUE SEA COMPLICADO DE UTILIZAR"

Estas flechas las veremos a lo largo del partido. Quizá parezcan estorbar un poco, pero son la esencia de esta versión su principal atractivo.

VISTA DE ENTRENADOR

El fútbol más táctico, esa es la filosofía del nuevo Pro Evolution Soccer. Aquí, la flecha marca el lugar.

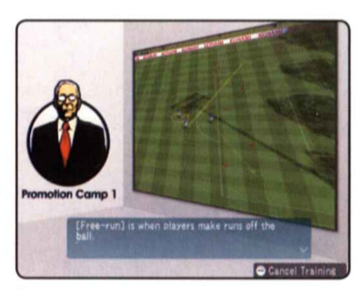




Las flechas indican la dirección del pase o del remate, así como el puntero que va cambiando de forma según la actitud de nuestro jugador. En ataque, todo son facilidades a la hora de entender a quién van dirigidos los pases o centros (casi siempre bien medidos), pero en defensa no es raro que perdamos de vista a nuestro jugador, sobre todo porque es la CPU quien elige al jugador idóneo para contraatacar. El problema viene en que este jugador no tiene por qué ser el más cercano a la acción, sino que la máquina decide, según su posición, quién es el que va a enfrentarse al rival.



Fíjate en los muñecos cabezones. Es el estilo de Wii. La salida del vestuario es de los momentos más espectaculares. Lo cual no es decir mucho.



La cantidad de iconos no llegan a saturar la pantalla, pero parece una pizarra táctica en lugar de un campo de juego.

calcados de la versión de PlayStation 2, sólo que con incomprensibles defectos en las texturas, de una resolución ridícula (las banderas del público son de coña, y el público mismo es un torrente incomprensible y plano de pixels). Menos mal que los caretos son muy buenos, y la animación tanto de jugadores como de pelota es más que convincente. Antes de los partidos, podemos ver la alineación de los jugadores en unos gráficos al estilo Super Deformed, o lo que es lo mismo, caricaturas cabezonas que no tienen muy claro el sentido de la proporción.

Por supuesto, también es posible jugar con los Miis almacenados en la memoria. Sin embargo, la cantidad de indicadores en pantalla no facilitan precisamente que prestemos atención a los detalles, y la sobrecarga se torna insoportable en las primeras partidas.

Los comentarios, por otra parte, aparecen caprichosamente según la jugada, si bien puede tratarse de la versión que mejor ha adaptado los mismos. Tristemente, una vez más eso no es decir mucho[1].

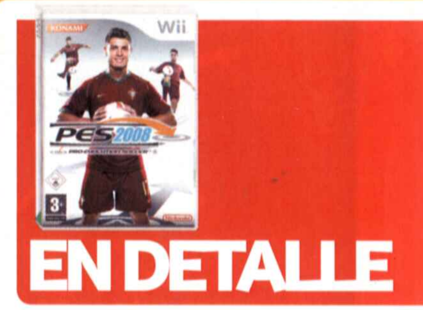
Si te sobrepones al lío del control y de flechas, dianas y marcadores que aparecen sobre el campo, seguramente acabe gustándote el nuevo estilo de juego, indudablemente bien adaptado a la versatilidad del mando único. Nunca sabremos cómo hubiese sido un *Pro Evolution Soccer* con todas las de la ley en Wii, pero la decisión tomada en el enfoque de esta adaptación es, según nuestro parecer, digna de elogio teniendo en cuenta la consola a la que va destinada. Eso sí, desde luego, no esperes la sombra de "Seabass" por ningún lado, porque este *PES* viene de otro planeta.





Aunque en las fotos no se les oye, los comentaristas siguen siendo igual de sosos que siempre.

1 Menos sería si habláramos de la música, elaborada en Japón, pero para occidente. Lo cual no es muy bueno. Más bien es malo, sí.



EN DETALLE

PLATAFORMA	**Wii**
DISTRIBUYE	**KONAMI**
ESTUDIO	**KONAMI**
PRECIO	**59,95€**
LANZAMIENTO	**ABRIL**

CARACTERÍSTICAS










VISTAZO GENERAL

Un *PES* diferente que tendrá sus defensores y detractores, pero nadie puede negar la originalidad y el buen desarrollo.

GRÁFICOS 6



No están mal. Los menús son buenos. Balón y animaciones correctas, texturas horribles.





SONIDO 7



Por lo menos hay comentarios. Música olvidadiza. Sonidos más que decentes.

JUGABILIDAD 7

Tiene un tope de maestría en el control, y se alcanza bastante pronto, si superas tus reticencias.

INNOVACIÓN 9

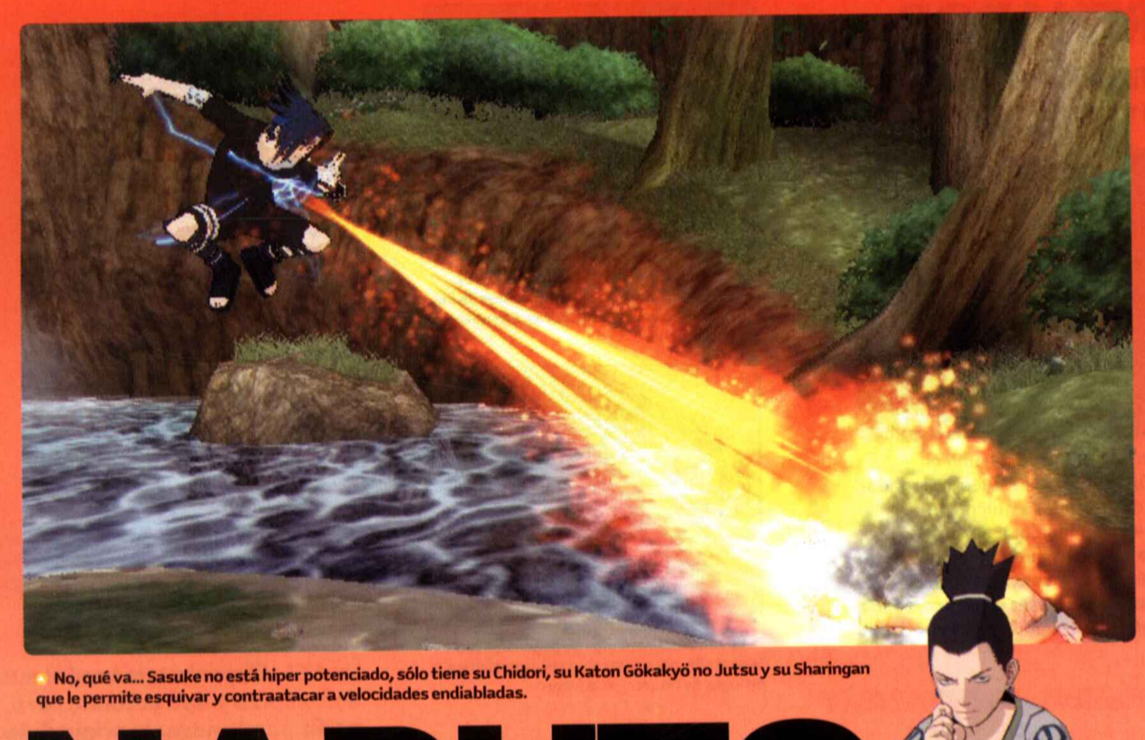


Una idea innovadora como pocas. Tanto interfaz como utilización del mando, todo es original.

NG EN RESUMEN

Si buscas un *PES* a la vieja usanza, éste sólo tiene el título. El cambio no será del agrado de los que llevan años echando piques. Pese a todo, quizá sea el mejor juego de fútbol para Wii.





No, qué va... Sasuke no está hiper potenciado, sólo tiene su Chidori, su Katon Gökakyö no Jutsu y su Sharingan que le permite esquivar y contraatacar a velocidades endiabladas.

NARUTO CLASH OF NINJA REVOLUTION

¡No me rendiré! ¡No me rendiré!

Tantos juegos de Naruto han servido para que sus entregas no formen una personalidad propia. *Naruto Ultimate Ninja* parecía haber logrado una fórmula adecuada para representar su lenguaje ninja: el movimiento. El botón de retroceder no encararía más al contrincante. Esta fórmula transgresora rezumaba originalidad. *Clash of Ninja Revolution* es mucho más secular.

¡Técnica de multiplicación de juegos!

A través de sus menús ya se nos avisa que la importancia del Wiimando no impera. Muchos usuarios preferirán usar un pad de GameCube en su lugar. Básicamente su uso se traslada al ataque principal, agitando el mando. También podremos acentuar los movimientos especiales realizando el gesto que se nos indique. El resultado es curioso, ya que los combos se compondrán de pulsaciones de botones mezclado con nuestro propio movimiento. Pero lejos de la anécdota, sigue siendo un juego de Naruto, dando mucha importancia a las acciones de esquivar y al contraataque. También dispondremos de un modo historia que comenzará en el torneo final de Chunin, donde aprenderemos técnicas que quizá de otro modo no hubiéramos utilizado.

Quizá su punto de inflexión gire en torno a los combates múltiples, que prometen mayor intensidad en la batalla, y sobre todo, un multijugador a la altura. Completan el plantel los objetos situados en el escenario, que nos ayudarán a ocultarnos para realizar un golpe por sorpresa. Sin embargo, pese a la variación de parajes, no dejan de ser arenas circulares, con una estructura básica simplista y repetitiva.

Un acabado sobrio, y buenos personajes que te mantendrán bastante ocupado. Si consigues dominarlos, tendrás un juego de Naruto tradicional, sí, pero lo habrás disfrutado como si fuera la primera vez.



Naruto, nuestro ninja butanito favorito



Con A realizaremos ataques a distancia o con kunai. El cuerpo a cuerpo agitando el Wiimando.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
ESTUDIO	NINTENDO
DISTRIBUYE	NINTENDO
PRECIO	59,95 €
LANZAMIENTO	28 DE MARZO

CARACTERÍSTICAS









VISTAZO GENERAL

Recorre un intervalo de la historia y lucha contra varios jugadores en la nueva revisión de Naruto para este género.

GRÁFICOS 8



Fiel a la serie, pero algo simplista, sobre todo a nivel de escenarios. Los efectos son lo más destacable.




SONIDO 7

Las melodías no están mal. Las voces inglesas pierden mucho. Lo repetimos, nada como el japonés.

JUGABILIDAD 8

Depende de gustos. Es mucho más tradicional que otros juegos de Naruto, pero también muy sólida.

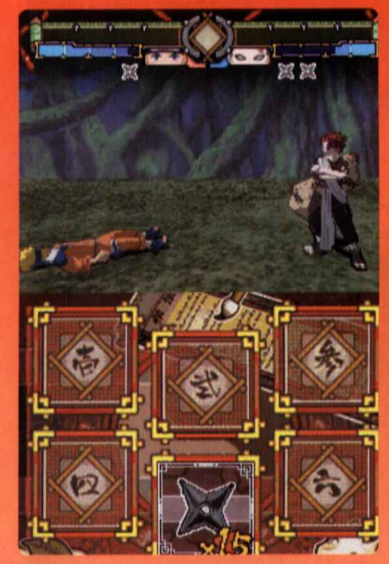
INNOVACIÓN 6

Que se juegue mejor con un pad de Cube no dice mucho a su favor. Los escasos minijuegos tampoco.

NG EN RESUMEN

La filosofía que ha seguido lo convierte en un juego recomendable, aunque si buscas algo más profundo o innovador no lo verás aquí.





Nos parece que los objetos de ayuda desentonan en el sistema, ofreciendo ventajas que desvirtúan el combate.



Todos los personajes tienen ataques especiales que se realizan asestando un golpe con A al tener al tope la barra de chakra.



La física de los personajes está muy bien ideada, y resulta bastante fiel a la serie de animación en sí, salvo excepciones[3].

NARUTO NINJA DESTINY

El examen de acceso a ninja de grado medio llega a su efímero desenlace

A Naruto le ha costado hacerse un hueco en nuestro país de forma oficial; y desde luego, la mutilación que ha sufrido la serie de animación[1] no ayuda a la obra de Masashi Kishimoto, que seguramente se merezca un mejor trato. Pese a ello, su lenta infiltración en España ha permitido que empezasen a llegar los juegos basados en la licencia, muchos de los cuales presentan muchísima calidad y consiguen superar incluso al original[2].

Desde luego, este *Naruto: Ninja Destiny* tiene potencial como para haber marcado un antes y un después en el género de la lucha en Nintendo DS, pero le ha faltado esa ambición que distingue a los grandes títulos. El argumento se centra en el final de la saga del examen de acceso a ninja de grado medio, cubriendo sólo unos pocos capítulos que se antojan escasos en su modo Historia. Además, empieza bruscamente y acaba del mismo modo, moviéndose entre tantas incógnitas que sólo el buen conocedor entenderá lo que acontece.

Es una gran pena, porque Naruto es un juego de lucha sólido, con personajes tridimensionales animados con mucho estilo y muy bien cuidados. Los escenarios cuentan con un cierto grado de profundidad, aún cuando algunos pueden parecer vacíos, pero da gusto realizar movimientos de esquivar y técnicas ninja con un sencillo uso de los botones básicos. Ágil y muy dinámicos, es un sistema de combate idóneo que esperamos sirva de inspiración para futuros juegos.

¿Y mi Sexy no Juutsu?

Pese a que el sistema es exquisito, desentona en el uso de la pantalla táctil. En ella aparecen una serie de iconos que, al pulsarlos, dan ventajas a nuestro personaje, como recuperar vida o aumentar la velocidad o la fuerza. Lo cual nos provoca la pregunta de qué sentido real tiene, cuando el enemigo no hace uso de estas ventajas. Pese a que su uso se limita al modo batalla contra la máquina o contra un amigo, el juego incluye la nada deleznable cifra de quince personajes, cada uno perfectamente diferenciado de los demás en sus animaciones y ataques.

Además de su efímero modo historia, otro gran defecto del juego es su descuidado apartado sonoro; melodías para olvidar que se repiten hasta la saciedad y pueden llegar a poblar nuestras pesadillas.

Ninja Destiny es un título idóneo para los más fervientes seguidores del famoso ninja, divertido y muy bien elaborado. Los amantes de la lucha encontrarán en él un vistazo a lo que DS puede llegar a ofrecerles, pero habrá que esperar a ver algunos títulos más complejos y que pulan un poco este sistema táctil y de combate, sin ese extraño uso de objetos durante las luchas.

Sasuke Uchiha, el clásico buenazo con aires de malo

RAMÓN

1 La censura ha llegado hasta nuestras fronteras. La eliminación de sangre y la tijera aplicada a algunas escenas provocan un acabado incoherente. ¿A nadie más le chocan esos diálogos sin sentido? 2 Nunca olvidaremos las intensas sesiones de *Clash of Ninja* de GameCube. Partidas para 4 llenas de pasión. 3 A excepción de Rock Lee, que por ser fiel al anime parece que tiene un brazo dislocado. En serio, da miedo.

EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	TOMY
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

Juego de lucha puro y duro que revive los últimos compases de la saga del examen de ninja a grado medio de Naruto.

GRÁFICOS 8

Visualmente explota con solvencia la DS, ofreciendo combates 3D bien animados y detallados.




SONIDO 5

Melodías repetitivas que no destacan. Los efectos son escasos, pero más agradables.

JUGABILIDAD 6

Los combates están bien llevados y son dinámicos y fluidos, pero desentona el uso de objetos.

INNOVACIÓN 7

Un juego de lucha tridimensional con un buen apartado gráfico y variedad de movimientos.

NG EN RESUMEN

Podría haber triunfado si hubiese abarcado más capítulos del anime y, por tanto, un modo historia más amplio. Excelente acabado visual y muy divertido, pero efímero.

68



Adivina qué es esto. Esto parece algo que podría utilizar Arguiñano en su programa. Sin embargo, es una especie de máquina voladora.

SONIC RIDERS
ZERO GRAVITY
¿Quién necesita tablas teniendo piernas supersónicas?

Si has leído el manga Shadow Star, esta tabla se parece bastante a Hoshimaru

El primer juego de carreras sobre tablas de Sonic apareció en GameCube hace casi tres años, ganándose el respeto gracias a no ser un clon de *Mario Kart* y pareciéndose mucho al magnífico *F-Zero GX*, también de Sega. Por desgracia, no era gran cosa una vez te ponías a los mandos, y el aspecto era sólo un punto a favor efímero, debido al irritante control debido a su torpe sistema de aceleración, las confusas pistas y las repetitivas secuencias predefinidas.

Aunque nos sorprendió ver una secuela para Wii, y más existiendo el similar pero superior *Sonic y Los Anillos Secretos*, al menos había potencial en la idea original como para suponer que *Sonic Riders: Zero Gravity* pudiese tener algo que ofrecer más allá de la excusa de tener un protagonista famoso.

Veloz Catástrofe

La cosa no empieza bien: un tutorial sin personalidad que nos presenta unos controles mal ajustados. Tienes que agitar el mando un ridículo montón de veces para hacer que las tablas giren apropiadamente, y se mueven con la gracia de un autobús escolar por una escalera de incendios.

Utilizando el pad direccional tienes más control, pero a menos que mantengas perfectamente nivelado el mando, siempre derraparás. Y todo porque el control a base de movimientos del mando no se puede desactivar. Lo mejor es conectar un mando de la GameCube, si tienes uno. El mando clásico de la Wii no está reconocido.[1]

Para compensar por el horrible control, existe la posibilidad de tomar con precisión las curvas utilizando poderes gravitatorios mágicos, sistema heredado y mejorado del título original. Simplemente mantén pulsado el botón para entrar en el modo de cámara lenta, ponte en la dirección deseada y suelta el botón para salir a toda velocidad. Con un poco de suerte no será contra el muro de enfrente. Haciendo esto, levantas la gravilla o escombros de los laterales de la pista, lo cual es bonito de ver incluso cuando quedan obstáculos en mitad del recorrido.

No puedes utilizar el poder gravitatorio siempre que quieras, ya que consume mucha de la energía que acumulas haciendo piruetas. Hacer estas acrobacias no es complicado, sólo tienes que pulsar un botón cuando estés a punto de saltar una rampa. Cuanto más tarde pulses dicho botón, más puntos obtienes. Pese a todo, si gastas esta habilidad demasiado pronto, te darás cuenta que hay tramos imposibles de superar si ya no la tienes disponible. No hay forma de tomar una curva de 90 grados correctamente si no es con este poder.

CHRISSY



SEGUNDA OPINIÓN

Desde luego, esto es poco inspirador. *Los Anillos Secretos* era un juego mucho mejor. Necesitas pelearte para controlar a Sonic decentemente, y la mitad de las veces el puercoespín pasará olímpicamente de ti. Incluso el minijuego de *Mercury Meltdown* es más divertido. Los sonidos que saldrán de nuestra boca serán, alternativamente, "bah", "malditasea" o "bufff".

La vegetación está claramente sacada del universo Sonic. No hay problemas con los gráficos, pero sí con todo lo demás.



1 También puedes controlarlo apuntando el remoto hacia la pantalla, pero entonces los botones son más difíciles de alcanzar.

POTENCIACIÓN

Anillos más saltos igual a éxito. Guía para aumentar tu barra de energía y tu tabla (temporalmente).







MEJORAS

Obtén suficientes anillos y podrás mejorar tu tabla. Si lo consigues tres veces durante una carrera tendrás una habilidad extra. Lo mejor es aprender las rutas de anillos.

SALTO

Presiona el botón de salto en el borde de la rampa para conseguir el mejor salto. No tienes que hacer nada para aterrizar, sólo importa la sincronización al inicio.

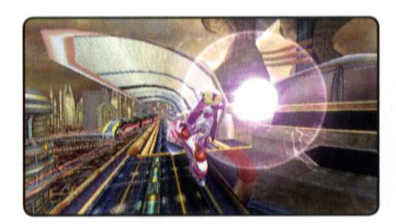




Agita el remoto como loco para entrar en el modo turbo. Tienes poco control sobre la dirección mientras está activado.



Como en el original, hay algunos lugares donde no hay que hacer nada más que mirar. Por lo menos son cortos.



Pulsa el botón de salto en el momento justo y podrás alcanzar nuevas partes de la pista repletos de anillos.

TE ENFRENTARÁS A UN MONTÓN DE ROBOTS QUE PARECEN DISEÑOS POBRES DE STAR WARS

Mover el mando de arriba a abajo activa el modo turbo, que también gasta energía y hace que tu tabla sea todavía menos controlable. Sólo es aconsejable usarlo en determinadas rectas de los circuitos, e incluso hay un indicador que te dice cuándo es seguro hacerlo. Por otra parte, no hay ningún indicador para decirte lo difíciles que son las curvas.

Hay varios grados de mejora según la tabla que usemos, y se activan recogiendo anillos. Empezando por un aumento de la velocidad, el objetivo final es meterse por atajos, los cuales están disponibles una vez conseguimos una habilidad especial, como grindar sobre raíles, por ejemplo.

Lo malo de este sistema es que tienes que empezar desde el último puesto de control en todos los circuitos, y los atajos suelen estar disponibles sólo en la última vuelta. No es que haya grandes diferencias, pero habría estado bien poner algún tipo de sistema acumulativo para no tener que hacer siempre el canelo.



Guarda algo de energía para las curvas peligrosas. O eso, o prepara la silla de ruedas.

¿Este es el modo historia?

El modo historia se acaba en un pestañeo[2], y es memorable sólo por sus escenas cinemáticas cutres y un argumento terrible. Controlas a un personaje diferente en cada carrera, enfrentándote a un montón de robots que parecen diseños rechazados de Star Wars. Y para empeorar las cosas, sólo avanzas si quedas primero. Añadido a los controles pésimos, esto añade suficiente dificultad como para volver a intentar pasarte el juego una vez lo hayas conseguido. Probablemente no tengas prisa por volver a hacerlo, si es que lo logras.

Ni siquiera va tan rápido – seguro que Sonic corre más si va a pata – y estamos seguros de que la versión de GameCube no era tan aburrida. A lo mejor tuvieron que disminuir la velocidad para hacer que funcionasen sus controles, pero desde luego no lo han conseguido.

Excite Truck ya demostró que el control de movimiento y la velocidad podían funcionar en la misma ecuación con Wii, y otros dos títulos de Sega (*Sonic y los Anillos Secretos* y *Super Monkey Ball Banana Blitz*) son mucho mejores que el juego que nos ocupa.

¿Multiplayer? ¿Para qué?

Existe un modo para cuatro jugadores a pantalla partida aunque la experiencia no mejora añaidiendo más jugadores, como sí suele ocurrir en otros títulos. Y eso que la Wii tiene muchas mejores ofertas, por lo que ésta en concreto no llama nada la atención. Naturalmente, puedes correr contra otra gente mediante el modo online, pero a través de tablas de récords.

Hasta los seguidores más acérrimos al erizo azul tendrán que admitir que el juego es demasiado básico, aburrido y con muchos fallos. Lo mejor que tiene es que nos recuerda lo bueno que sería la idea de un F-Zero GX para Wii.

KITTSY



EN DETALLE

FORMATO	Wii
PRODUCTOR	SEGA
ESTUDIO	SONIC TEAM
PRECIO	59,95€
LANZAMIENTO	A LA VENTA

FUNCIONALIDAD









GENERAL

Súbete a tablas flotantes contra robots, en pistas tan decepcionantes como lo es esta secuela.

GRÁFICOS 7

Personajes decentes, efectos de aceleración buenos, y escenarios raros pero interesantes.




SONIDO 5

No es nuestra banda sonora preferida. Las voces son irritantes. Sonic se debería ver pero no oír.

JUGABILIDAD 5

Ciertas esquinas acapararán tus maldiciones por su dificultad. Un error de diseño grave.

INNOVACIÓN 4

Dada la sensibilidad del mando en otros juegos, es raro que funcione tan mal aquí.

EN RESUMEN

Muy lento, muy corto, muy mal hecho. Sólo los gráficos tienen calidad. Quédate con *Sonic y Los Anillos Secretos*, o incluso *Excite Truck*, si no te importa que no salgan erizos.





[2] Eso si te llevó algo así como dos horas parpadear. Entonces sería totalmente verdad.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: RING OF FATES

La magia de los cristales inunda Nintendo DS



Mírame
Esta es una de las pocas escenas de vídeo del juego. Todo lo demás se genera con el preciosista motor habitual.



Los jefes finales poseen su propio patrón de ataque. Descúbrelo y no te costará demasiado esfuerzo que muerdan el polvo.

La gente de Square Enix está volcándose con la portátil de Nintendo como pocas veces habían hecho antes con una consola. Si os acordáis, ya realizamos un análisis de *FFCC* con la versión japonesa en el número 3 de NGamer. Ahora, con su salida en España, hemos podido profundizar más en la aventura. Su paso a portátil ha servido principalmente para una cosa: que el componente multijugador gane fuerza al únicamente necesitar la consola y no una GC y cuatro mandos.

¿Cuántos años les echáis?

Avanza, mata, puzzle, mata...

Ya centrándonos en el propio juego, se trata de una especie de *Zelda* mezclado con la mitología clásica de los *Final Fantasy*. Los combates son en tiempo real, moviendo al personaje por amplias mazmorras mientras acabamos con los enemigos asestándoles golpes continuamente. Tras derrotarles obtenemos experiencia y objetos que nos sirven para subir nivel o poder equiparnos respectivamente.

Esta es la base conocida por cualquiera que haya jugado a un producto del género. La principal 'novedad' (llamémoslo así por que no hay nada similar en DS) es la cooperación con los demás personajes. Nuestro protagonista no está solo, sino que a medida se progresa en la aventura le acompañarán otros iconos de la serie como guerreros o magos blancos/negros.

Juntos son capaces de realizar ataques más poderosos o superar puzzles que requieren de dicha cooperación, por ejemplo arrastrar un gran pedrusco que bloquea el camino o destrozar una puerta de pinchos. Evidentemente todo esto es mejor en multijugador, eso sí, requiere cuatro cartuchos y cuatro consolas... y desgraciadamente no puede jugarse Online, sólo de forma local.

Pero esto no es un impedimento para que *Crystal Chronicles* sea válido a todos los niveles, y es que si bien no aprovecha al 100% la zona táctil y tampoco tenga un punto de partida demasiado prometedor, si que alcanza unas cotas de diversión que nos hace recordar la gloriosa época de los RPGs de Super Nintendo. No faltan por supuesto los gráficos jefes de final de nivel que ponen la cosa difícil, ni la interacción con las ciudades (ver "Fantasía viva").



¡Anda mira! Un cristal. ¿Tendrá algo que ver que el juego se llame *Crystal Chronicles*?

Esta es una de las escenas realizadas con el motor del juego. Serán más frecuentes.



¡Zas! La acción es frenética... vale, no tanto. Pero... ¿no se ve amenazador con esa daga? ¿Y qué me decís del bebé?

Paseando por un mundo colorido

¿Veis las capturas? Pues todo eso está generado con el motor del juego... un apartado gráfico fantástico que es de lo mejorcito de la consola (junto a *Zelda* y *Dragon Quest Joker*) y un gran ejemplo de cómo 'digitalizar' un diseño artístico y conceptual a la altura de los mejores cuentos fantásticos. Los personajes de

FANTASÍA VIVA

Crystal Chronicles rompe la regla de ciudades vacías pobladas por pocos personajes no jugables



Una de las características más destacables de Final Fantasy vuelve a cumplirse en esta entrega portátil. Pese a que la transición de una ciudad a otra sigue siendo mediante mapamundi, una vez estamos dentro de los pueblos la cosa es realmente buena. Decenas de NPCs campan a sus anchas por las calles, podemos hablar con la mayoría de ellos, entrar a las casas a robar objetos de los armarios (algo tan estúpido como intrínseco en el género y que, inevitablemente, forma ya parte de nuestro ser) e incluso entretenernos subiéndonos a una plataforma que comienza a girar al ritmo de una música melancólica.
Del mismo modo, mención aparte merecen los numerosos guiños a otros RPGs o entregas de la saga. Sin ir más lejos, el primer jefe al que nos enfrentamos es un escorpión que lanza un láser por la cola. A muchos no os sonará, pero esto es, en efecto, una referencia al primer jefe de *Final Fantasy VII*[1]... Sin duda, una fantasía totalmente viva.



Pese a que cada personaje tiene sus propias habilidades, todos cooperan para avanzar. Por ejemplo, uno de los personajes podrá saltar. Cuando salve el obstáculo, los demás reaparecerán.



Aunque no tengan un aspecto amenazador, los personajes son capaces de transmitir un montón de emociones. De verdad.

LA PRINCIPAL NOVEDAD ES LA COOPERACIÓN ENTRE LOS PERSONAJES

Crystal Chronicles son generalmente animados, muñecos cabezones y tremendamente felices, pero aún en su eterna alegría, podemos encontrar momentos más dramáticos que están realmente bien representados visualmente.

No podría decirse que el apartado sonoro sea tan bueno, si bien tampoco desmerece gracias a una composición musical bastante acertada que se ve potenciada con unas vocecillas digitalizadas realmente entrañables.

Está a la altura

Nuestra mayor "pega" cuando hicimos el análisis con la versión japonesa era no conocer el argumento, elemento clave en los juegos del género. Tras jugarlo podemos asegurar que, como era de prever, no es nada del otro mundo: buenos muy buenos, malos muy malos, monstruos deformes y mazmorras vacías. Nada destacable, ni tampoco reprochable.

Crystal Chronicles trasciende en su propia nimiedad argumental gracias a una jugabilidad explosiva, bastante bien planteada y todo esto moldeado con un apartado gráfico precioso, a la vanguardia de lo que podría esperarse de Nintendo DS a estas alturas. ¿La mayor pega? El multijugador no es Online, lo cual limita un poco las posibilidades. De todas formas, si convences a otros tres amigos para que se lo compren, tienes aseguradas decenas de horas de diversión. Square Enix está portándose y tratando muy bien a Nintendo, sin duda alguna.



La cooperación es la clave: si quieres avanzar, aprende a jugar con las diferencias que existen entre los diversos personajes.





EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	PROEIN GAMES
ESTUDIO	SQUARE ENIX
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	21 DE MARZO

CARACTERÍSTICAS








VISTAZO GENERAL

Un preciosista juego de rol con reminiscencias a *Kingdom Hearts* cargado de diversión y muy apto para multijugador.

GRÁFICOS 9

¿Por qué no se ofrece siempre algo así? Magníficos. El diseño artístico es además una gozada.




SONIDO 8

La BSO es muy correcta y los efectos sonoros son geniales. Las entrañables voces lo redondean.

JUGABILIDAD 8

Caminar por mazmorras acabando con enemigos y con puzzles no siempre ha sido tan divertido. Genial.

INNOVACIÓN 7

La táctil se usa para los menús y realizar algunos ataques. No está mal, aunque podría ser mejor.

EN RESUMEN

El "nuevo Zelda" de Nintendo DS. Un juego muy bonito a nivel visual y con una jugabilidad muy bien planteada. No es lo mejor de la consola, pero merece la pena especialmente en multijugador.

81



1 Muchos recordaréis sin duda a este jefe final: se trata de la máquina con forma de escorpión que aparecía en el escape del grupo Avalancha al colocar la bomba en el reactor Mako. Cuando tenía la cola en posición ofensiva, contraatacaba si realizábamos un ataque físico.



Visión doble Se hace uso de técnicas como emborronar la pantalla para ganar realismo. Desgraciadamente, esto suele implicar que pasan demasiadas cosas en pantalla y no sabes por dónde vas.







Los personajes parecen los renegados de alguna serie de animación ciber-punk barata.



El sistema de trucos está bastante bien, con un montón de movimientos para lucirse.



Los entornos destructibles son una distracción agradable ante el aburrimiento.

NITROBIKE

Como ir montado en una escoba...

El catálogo de juegos de carreras en Wii es escaso por el momento. Sí, tenemos un *Mario Kart* que se avecina, pero aparte de *Excite Truck* y de la serie *Need for Speed*, no hay mucho más para los amantes del género.

Así que el lanzamiento de un nuevo juego de carreras para Wii debería ser motivo de alegría. Además, la desarrolladora es la misma que nos trajo *ExciteBike 64* para N64, por lo que *NitroBike* parecía un título bastante prometedor a priori. Usas el mando de Wii como si fuese el manillar de una motocicleta para controlar tu máquina a través de una serie de circuitos, cada uno plagado de un buen número de saltos. De llegar a dichos saltos con el nitro activado, nuestra moto atravesará el cielo, donde puedes llevar a cabo trucos de alto riesgo.

Sin rival

Todo esto suena muy bonito. Desgraciadamente, *NitroBike* es una sonora decepción, y el principal problema radica en el sistema de control. A veces funciona muy bien; giras el Wiimando y la moto va exactamente a donde quieres. Sin embargo, la mayoría de veces actúa de una de estas dos maneras: o bien no registra tu giro y acabas chocando contra una pared, o bien la moto reacciona de más a tus acciones[1].

Además, tus oponentes no parecen tener inteligencia. Es bastante divertido ver a un conductor en dirección contraria, directamente hacia ti, pero no resulta tan gracioso cuando todos se agrupan en las esquinas, y te echan de la pista. Algo que ocurre con mucha frecuencia. A su favor, cabe decir que hay mucho por hacer; hay montones de pistas y minijuegos. Eso sí, si ya es costoso soportar la frustración de jugar en un circuito, imagina en 20.



Esta NitroBike se ha quedado triste y sola.



1 La posición de tu moto justo antes de cada salto es crucial para ganar una carrera en *NitroBike*. Sin embargo, cuando apenas puedes controlar la moto, es como pedirle peras al olmo.



EN DETALLE

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUCIÓN	UBISOFT
ESTUDIO	LEFTFIELD
PRECIO	59,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

Hazte con el control de una moto y atraviesa veinte escenarios llenos de obstáculos, usando el mando de Wii como manillar.

GRÁFICOS 3

La desarrolladora trabajó en *Excitebike 64*. ¿Es que acaso han usado el mismo motor gráfico?




SONIDO 3

Improvisaciones con la guitarra que se remontan a la época del metal de los 80.

JUGABILIDAD 4

Acelerar y realizar trucos puede ser divertido. Lo echa a perder el mal control y la pésima IA.

INNOVACIÓN 4

El sistema de trucos está bien, pero el control no ofrece nada nuevo a lo visto en *Excite Truck*.

NG EN RESUMEN

***NitroBike* no es divertido, ni siquiera un modo entretenido de pasar el rato; la experiencia general es, principalmente, frustrante y dolorosa.**

40

MEGA MAN ZX ADVENT

El nuevo universo Mega Man consigue rejuvenecer la franquicia



Los combates llegan a ser todo un espectáculo, con efectos de luces y sombras y objetos volando por toda la pantalla.



Los chicos malos tienen cara de auténticos psicópatas

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUCIÓN	PROEIN GAMES
ESTUDIO	CAPCOM
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA A LA VENTA

Capcom se ha sacado de la manga una nueva encarnación de su mascota para DS, que ya triunfó en su primera entrega y con esta segunda asienta este nuevo universo de *Mega Man*.

La esencia sigue siendo la misma del primer ZX, y hasta cierto punto de las entregas clásicas de la saga, lo cual es algo muy positivo, ya que es el estilo en el que más cómodo se siente el personaje; y eso es algo que se nota en cada salto, en cada truco del escenario y en cada gran enfrentamiento.

Algo extraño es el hecho de que al acabar con los grandes robots, Mega Man, en vez de absorber sus poderes, adquiere la habilidad de convertirse directamente en ellos, lo cual impide en muchos casos su uso libre. Posiblemente, esto sea el principal defecto de un estilo de juego que, por lo demás, es irresistible en términos de diversión, con un agradable aspecto visual, grandes dosis de acción y muchos objetos por encontrar.

Desgraciadamente, volvemos a toparnos con un juego relativamente sencillo[1] y corto, que aún a pesar de contar con dos personajes principales, no consigue convertirse en un gran reto para los experimentados. Pese a todo, un juego atractivo, tanto dentro de su franquicia como del catálogo de DS.



RAMÓN

VEREDICTO

GRÁFICOS	8
SONIDO	7
JUGABILIDAD	9
INNOVACIÓN	8

EN RESUMEN

Tal vez la fórmula esté algo gastada, pero mientras los juegos sigan teniendo esta calidad, queremos ver más entregas de *Mega Man*.

80



Técnicamente bueno, sin ser memorable.





¡Ka-me-ha-me-ha...! ¿Se les ha escapado un Saiyan de Supersonic Warriors 2? Ah, no... es otro de esos golpes genéricos de la lucha 2D.



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	PROEIN GAMES
ESTUDIO	DIMPS CORPORATION
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA A LA VENTA

CUSTOM BEAT BATTLE: DRAGLADE

¿Quieres ser el nuevo rey de los 'luchadores musicales'?

Es una pena que, en ocasiones, lleguen juegos con gran potencial sin explotar y queden a medio camino. Dimps ha vuelto a lograr un producto técnicamente correcto pero con altibajos. Eso sí, con un gran vacío argumental que es imposible obviar.

Básicamente esto va así: unos científicos descubren una nueva técnica denominada Grapper que permite a las personas luchar siguiendo melodías rítmicas y, a raíz de esto, comienza una especie de fiebre por ser los "Luchadores Musicales" más grandes del mundo.

Todo el desarrollo mantiene el avance lateral clásico de los Beat'Em Ups de los 90, cambiando a lucha 1vs1 en los duelos importantes. Los combates son la parte más cuidada del conjunto y donde recae la innovación: podemos configurar al personaje dándole técnicas especiales o creando nuestros propios combos. Esto se hace mediante un sistema de pentagramas decente, pero no muy profundo. Nos equiparemos además diferentes magias o armas. Nada complicado.

El problema es que el sistema no es tan profundo como debería y, al final, es más un Beat'Em Up genérico que un híbrido rompedor. No se le puede negar su ambientación, pero debería ir un poco más allá. Su secuela llegará a Japón en unos meses, así que es de esperar que pula lo que falla aquí.



PABLO

VEREDICTO

GRÁFICOS	7
SONIDO	6
JUGABILIDAD	6
INNOVACIÓN	6

EN RESUMEN

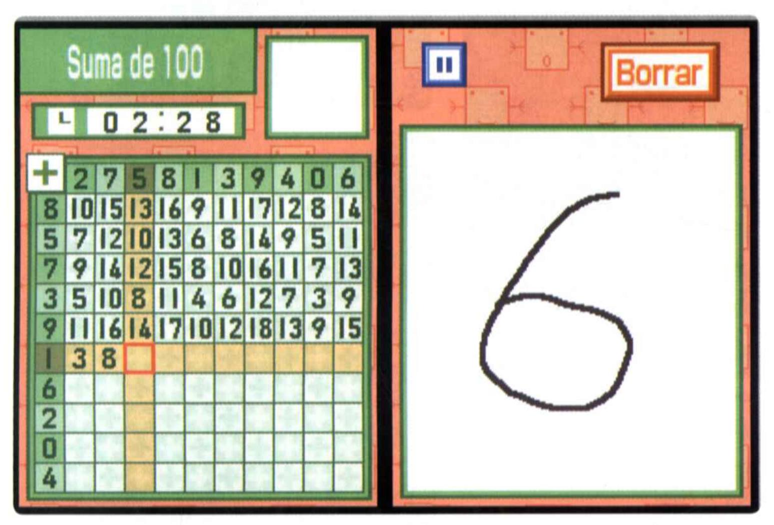
Los combates son bastante vistosos y la idea de fundir música y combates no es mala. A ver si en la secuela profundizan más en ello...

65

1 Algo curioso, ya que en sus primeras encarnaciones, la mascota de Capcom destacaba por su dificultad inhumana y la paciencia y horas que había que invertir para llegar al final.

MATHS TRAINING

Damos la bienvenida a la saga Training por vez número... dos menos siete... me llevo cuatro...



Todas las operaciones matemáticas presentarán diferentes variantes para no resultar tan repetitivas. No obstante, la base sigue siendo la misma: cálculos y más cálculos.



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUCIÓN	NINTENDO
ESTUDIO:	NINTENDO
PRECIO	29,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

Era de suponer que después de ejercitar nuestro cerebro, nuestros ojos, nuestro inglés y nuestra puntería con Link[1], le llegaría el turno a la asignatura más odiada en los colegios de medio mundo.

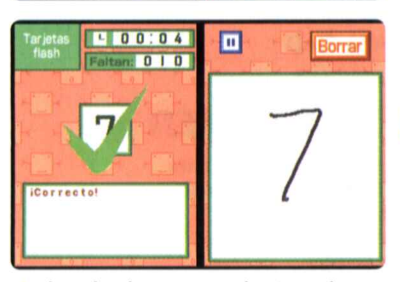
Maths Training supone un repaso a los conocimientos básicos de dicha materia a través de una serie de sumas, restas, multiplicaciones, divisiones y pruebas de agilidad visual. El peso del juego no recaerá sólo sobre estas operaciones, sino que también influirá nuestra velocidad de reacción, que será galardonada con medallas según lo bien que lo hayamos hecho.

Lo cierto es que no deja de ser un Training; la DS se coge de lado, tenemos un profesor que nos guía y llevamos a cabo exámenes diarios que irán guardándose en un calendario. La otra opción es la de repetir ejercicios a modo de práctica o utilizar la conexión WiFi para más prácticas.

Poco más ofrece aparte de una partida diaria para hacer el examen y su presentación, discreta a nivel técnico. Esto lo deja un tanto relegado a los verdaderos amantes de los números,



que disfrutarán haciendo mil y una operaciones matemáticas. A muchos, les llegará con los deberes del colegio.



Nintendo sabe que era tu asignatura más odiada, por eso existe este juego.

VEREDICTO

GRÁFICOS	5
SONIDO	5
JUGABILIDAD	8
INNOVACIÓN	7

EN RESUMEN

Si al ir a hacer la compra te empiezan a bailar los números, este juego puede ser una buena opción de practicar operaciones matemáticas.

70



En alguna ocasión nos habíamos preguntando de dónde se sacaba Tamariz todos sus trucos. Ahora lo sabemos.



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUCIÓN	NINTENDO
ESTUDIO	NINTENDO
PRECIO	29,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE



MAGIA EN ACCIÓN

Todos hemos soñado con ser grandes magos. Esta es nuestra gran oportunidad...



Crear ilusiones no es sencillo, pero con una DS y tiempo para leer extensas explicaciones, podrás convertirte en un mago tecnológico y sorprender a los invitados de tu fiesta; siempre y cuando nadie más tenga el juego.

Es difícil iniciarse en *Magia en Acción*, en gran parte por su carga de diálogos y explicaciones antes incluso de llegar a lo que es el menú principal. Las opciones permiten ser la víctima de los trucos que otro mago lleva a cabo, participar en pequeñas pruebas o realizar nuestro propio espectáculo. Cuantas más veces lo hagamos, más trucos se irán desbloqueando.

Te explican cómo funciona el truco y cómo engañar a tu público. Muchas instrucciones para que al final dure unos segundos[2]. Pese a que hay algunos que se pueden realizar con facilidad, en otros hay que pulsar botones o hacer movimientos fácilmente perceptibles por nuestra víctima. No tiene mucho más que ofrecer, aparte de solitarios, y una interfaz molesta. Eso sí,



si tu sueño siempre ha sido ser mago, te ahorrará mucho en material y podrás llevar a cabo espectáculos con tus amigos.



VEREDICTO

GRÁFICOS	6
SONIDO	6
JUGABILIDAD	7
INNOVACIÓN	7

EN RESUMEN

Trucos de todo tipo para los jóvenes aspirantes a magos. Pero que el medio empleado sea una máquina provocará más sospechas que ilusiones.

68

1 Vale, tal vez no pinte mucho, pero no se puede negar que su juego para el Zapper es un Training... ¿o sí? 2 La duración siempre estará sujeta al teatro que quiera darle cada uno. Con empeño, podrían alargarse horas.



Los personajes pueden cambiar de plano, haciendo los combates menos liosos. Sin duda, un añadido muy apropiado..



La pantalla táctil permite activar una serie de 'cartas' que afectan al combate. Aquí puede aumentarse la defensa o restringir el salto.



Las imágenes estáticas no hacen honor al magnífico apartado gráfico del juego. Es sencillamente espectacular.

BLEACH: THE BLADE OF FATE

Treasure resurge de sus cenizas con un nuevo clásico instantáneo.

A muy poca gente le sonará Treasure, probablemente uno de los mejores equipos de desarrollo que ha dado el ocio electrónico. Magos de las 2D, han demostrado sobradamente su talento en multitud de ocasiones, desde la lejana MegaDrive hasta Saturn, Dreamcast e incluso GBA con *Gunster Super Heroes*. Por tanto era una garantía dejar en sus manos la adaptación a Nintendo DS del anime *Bleach*, una de las sensaciones desde hace algunos años en Japón y que hace no demasiado tiempo se licenció en España. Aprovechándolo, SEGA nos trae a nuestra consola de doble pantalla el que podría considerarse el mejor juego de lucha 2D desarrollado para una portátil[1].

Bleach: The Blade of Fate es en esencia un juego de lucha 2D como tantos otros, una suerte de Street Fighter protagonizado por personajes del anime en lugar de Ryu y compañía. O, para hacer una comparación más cercana, un *Last Blade/ Samurai Shodown*, pero a lo bestia, que no sólo permite combates 1 vs. 1, sino hasta un total de cuatro luchadores en pantalla con dos planos de acción por donde moverse[2].

En la variedad está el gusto

Pese a que Treasure podría haberse quedado en ofrecer lo básico, *Bleach DS* cuenta con la mareante cifra de casi 30 personajes controlables, todos ellos diferentes entre sí, con una amplia variedad de ataques y estilos diferenciados. Y esto es sólo la punta del iceberg. Los luchadores pueden ser usados tanto en el Modo Arcade como en Supervivencia. Pero a medida que jugamos, iremos desbloqueando nuevas modalidades como Desafío, Contrarreloj e incluso multijugador WiFi que hacen que el interés nunca decaiga.

Aún así, donde recae todo el peso es en el modo historia. Dividido en 23 capítulos cada uno protagonizado por un personaje diferente, con una argumento sólido y una forma de entrelazar personajes realmente fantástica, en este modo de juego *Bleach DS* garantiza horas y horas de diversión[3].

Profundo, pero accesible

A nivel jugable es una auténtica bomba de relojería que sabe combinar la sencillez de manejo con la profundidad que se le debe requerir a un juego del género. Incorpora además un sistema de cartas que permiten modificar los combates añadiendo propiedades especiales y usa la táctil como acceso directo a las técnicas más mortíferas de los personajes.

Puede que *Bleach: The Blade of Fate* no sea el juego más innovador de Nintendo DS, pero sin duda es uno de esos que no pueden faltar en tu colección. Soberbio tanto a nivel técnico como por sus posibilidades jugables, Treasure ha vuelto a dar en la diana. Nada que ver con el olvidable *Bleach* lanzado en Wii y que analizamos el mes pasado otorgándole un aprobado raspado.

En esta ocasión, la espada SÍ es más grande que él





1 Al menos hasta que llegue su secuela, ya disponible en Japón. Ah, y la tercera parte, también en desarrollo. 2 Al igual que en *Fatal Fury*, podemos movernos de arriba a bajo en el escenario pulsando un botón. 3 Si hacemos memoria, sólo recordamos tantas posibilidades en tan poco espacio en el brillante *Street Fighter Alpha 3*.

EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	SEGA
ESTUDIO	TREASURE
PRECIO	39,95 €
SALIDA	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS

VISTAZO GENERAL

Toda la esencia de Bleach en uno de los arcades 2D más vistosos de la consola. Puro espectáculo.

GRÁFICOS 8

Sprites en alta resolución y unas animaciones y efectos de órdago, totalmente fluidos.





SONIDO 7

BSO es correcta y voces digitalizadas que cumplen sin problema su función. Nada mal.

JUGABILIDAD 9

Muchos modos de juego y personajes, un sistema profundo y accesible, multijugador... ¿más?

INNOVACIÓN 8

En la lucha 2D para portátiles, marca un punto y aparte. Eso sí, no explota demasiado la zona táctil.

NG EN RESUMEN

El mejor juego de lucha 2D disponible en DS. Un auténtico prodigio técnico y una jugabilidad explosiva que hará las delicias de todo el mundo, fans o no de Bleach. Compra obligada.

85

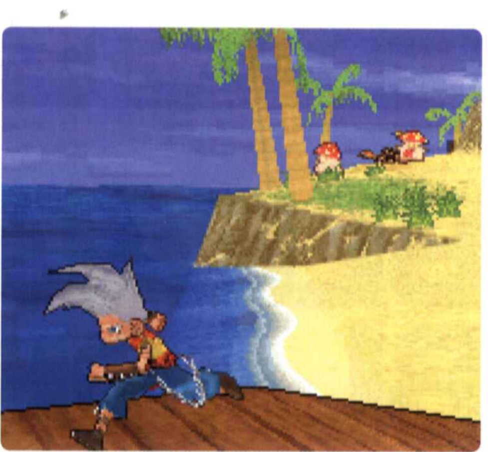






Los escenarios no están muy detallados, pero al menos hay variedad: bosques, cuevas, desiertos... aunque el diseño de los monstruos es... como poco original. Olvídate de ratas amarillas eléctricas: aquí hay ranas con espada.





Este eres tú. Un chaval mudo, con el pelo lleno de canas y peinado con un tenedor. Un cliché con patas

DRAGON QUEST MONSTERS JOKER

Square Enix presenta *Pokémon: Akira Toriyama Edition*. ¡Protagonizado por un héroe con el pelo de punta!

Este mes se cumplirá un año desde el lanzamiento en Nintendo DS de *Spectrobes*, una curiosa apuesta de Jupiter Corporation (creadores de *Kingdom Hearts: Chain of Memories*) que mezclaba el sistema de captura de monstruos con una estética bastante particular. No resultó ser nada del otro mundo, pero su loable esfuerzo por intentar ser una alternativa a Pokémon es digno de ser reconocido. En el caso de *Dragon Quest Monsters Joker*, estamos ante una nueva entrega de una saga longeva que nunca ha salido de Estados Unidos, una rama dentro de la franquicia *Dragon Quest* centrada en lo que Pokémon Azul/Rojo popularizó en 1998.

Por suerte, Square Enix se las sabe todas y no ha creado un título que se queda a medio gas. De hecho, Joker es tan bueno como lo fueron las últimas ediciones de Pokémon, y no sólo eso, sino que al ser algo 'nuevo' de cara al usuario habitual, tiene todas las de ganar en una comparación cara a cara. ¿Las bases de Joker? Una jugabilidad sencilla pero con posibilidades, moldeada por un apartado técnico que saca total provecho de Nintendo DS.

¿Turismo? No, trabajo

La historia de *Monsters Joker* nos presenta como héroe a un pelo-pincho mudo (una constante en la saga) que intenta apuntarse a un torneo de enfrentamientos de monstruos. Por ello, es castigado en el sótano y, tras un tiempo, el dirigente de una organización le permite unirse al citado certamen con la condición de que haga de doble agente, es decir, a modo de espía.

Evidentemente aceptará y se dedicará a recorrer varias islas recogiendo los cristales Drakonium, 10 en total que dan acceso a la élite de los entrenadores. Sí, es muy original. Por suerte nos estamos ante un juego que necesite un guión de hierro para destacar.

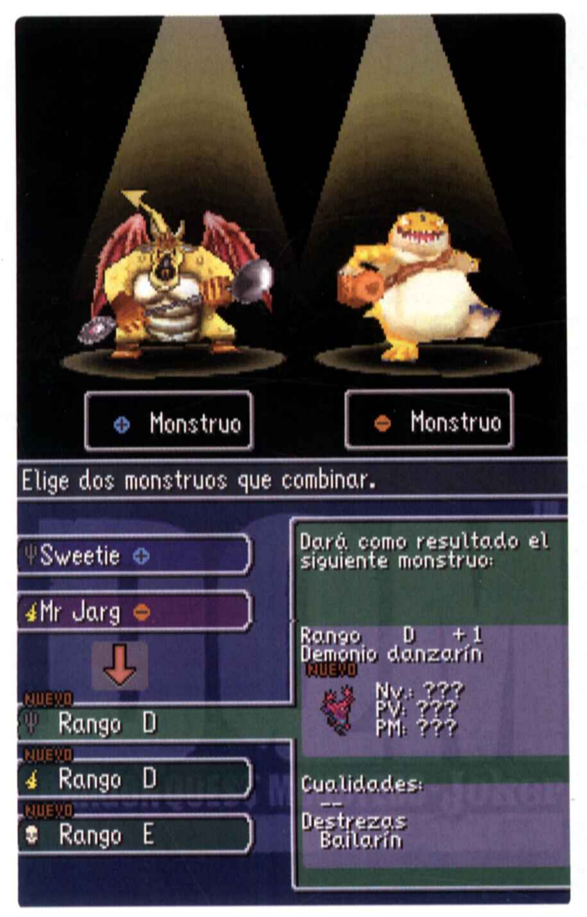
Eso sí, la cadena, los pantalones rotos y el anillo le convierten en un moderno

Reclutando criaturas

El mayor hallazgo de Joker reside justo en su potente jugabilidad, una especie de Pokémon algo más arcaico a nivel visual, pero con una profundidad equiparable a la saga de Gamefreaks. Podemos llevar a un total de seis monstruos, de los cuales tres aparecerán en combate y los restantes serán sustitutos.

El sistema de batalla es sencillo: disponemos de opciones como atacar, usar objetos, huir o reclutar, siendo este último el más interesante si nuestra ambición es conseguir a todas las criaturas que pueblan este mundo. Otra de las opciones nos permite asignarle movimientos fijos a los monstruos, por ejemplo ordenándoles que sean más fieros u opten por tomar posición defensiva, consiguiendo así crear estrategias interesantes donde, además, también entran en juego las resistencias y debilidades dependiente del tipo que sea la criatura.

El comando reclutar nos permite





sacar el poder interior de nuestros monstruos para poder conseguir otros nuevos. Y las cosas no se limitan únicamente a la captura, sino que además podemos fusionarlos o intercambiarlos con otros personajes del juego o amigos. Todo esto es sólo la punta del iceberg, ya que las posibilidades que se abren son bastante amplias, pudiendo hacer misiones extras para conseguir objetos, equipar a nuestros bichejos con diferentes armas, etcétera.

Sin ir más lejos, en varias islas hay una caseta regentada por un anciano que te va pidiendo cosas y tú debes llevárselas. Esta es la única forma de obtener objetos especiales y alguna sorpresa más que no desvelaremos para que no pierda la gracia.

En un país multicolor

Además, *DQMJ* supone un nuevo techo a nivel gráfico en lo que respecta a DS. Utiliza la técnica Cel Shading, simulando un estilo de dibujo animado que se ve matizado gracias al colorista y divertido diseño de personajes obra de Akira Toriyama (creador de Dragon Ball). Líneas finas moldean a las especies que pueblan este mundo lleno de monstruitos abrazables como los Limos, esas gotitas azules con cara sonriente que son el foco de los ataques de todos los novatos aspirantes a héroes en el mundo de Dragon Quest.

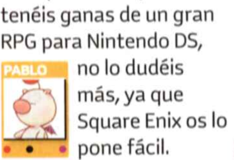
Quizá se antoja un poco decepcionante el hecho de que las ciudades y localizaciones que visitaremos no estén del todo detalladas y, sobre todo, el hecho de que los personajes se aparezcan de golpe en pantalla a medida que avanzamos por la misma. Pese a todo, mantiene muy bien el tipo y verlo en movimiento es una experiencia equiparable a la del grandioso *Zelda Phantom Hourglass*.

También en la red

Todo lo dicho contribuye a que *Joker* sea una de las mejores apuestas en lo que a RPGs se refiere dentro de Nintendo DS. Y pese a que desaprovecha bastante la zona táctil, lo cual se está convirtiendo en una constante, sabe usar las cartas a su favor presentando un modo Online que permite tanto intercambiar monstruos como combatir contra un amigo o en diversos torneos, tanto nacionales como continentales. Realmente esta opción resulta muy atractiva y alargará la vida del juego.

DQMJ es un juego fantástico, cuidadísimo a nivel técnico y con una jugabilidad realmente cautivadora. Engancha, sabe cómo conseguir que el tiempo se nos pase volando y su lado 'estratégico' lo hace un gran complemento a Pokémon. Aunque no use la táctil, si que suficientes cosas como para que pasemos eso por alto. Si tenéis ganas de un gran RPG para Nintendo DS, no lo dudéis: Square Enix os lo pone fácil.pasemos eso por alto. Si tenéis ganas de un gran RPG para Nintendo DS, no lo dudéis más, ya que Square Enix os lo pone fácil.

Como en *Pokémon*, podemos asignar ataques fijos a cada uno de los monstruos. Reclutarlos es una de las bases. U obtienes nuevos compañeros, o será difícil avanzar.







EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	PROEIN GAMES
ESTUDIO	SQUARE ENIX
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS








VISTAZO GENERAL

Captura y entrena monstruos por un mundo colorido en un RPG que sigue la estela de la saga Pokémon.

GRÁFICOS 8



Realmente buenos. Los modelados en 3D son geniales y el efecto Cell Shading funciona a las mil maravillas. Una gozada.




SONIDO 7

Está bien, pero para ser sinceros no te acordarás de las melodías al apagar la consola. Cumple.

JUGABILIDAD 8

Destaca la posibilidad de capturar y entrenar monstruos. Es realmente divertido y completo.

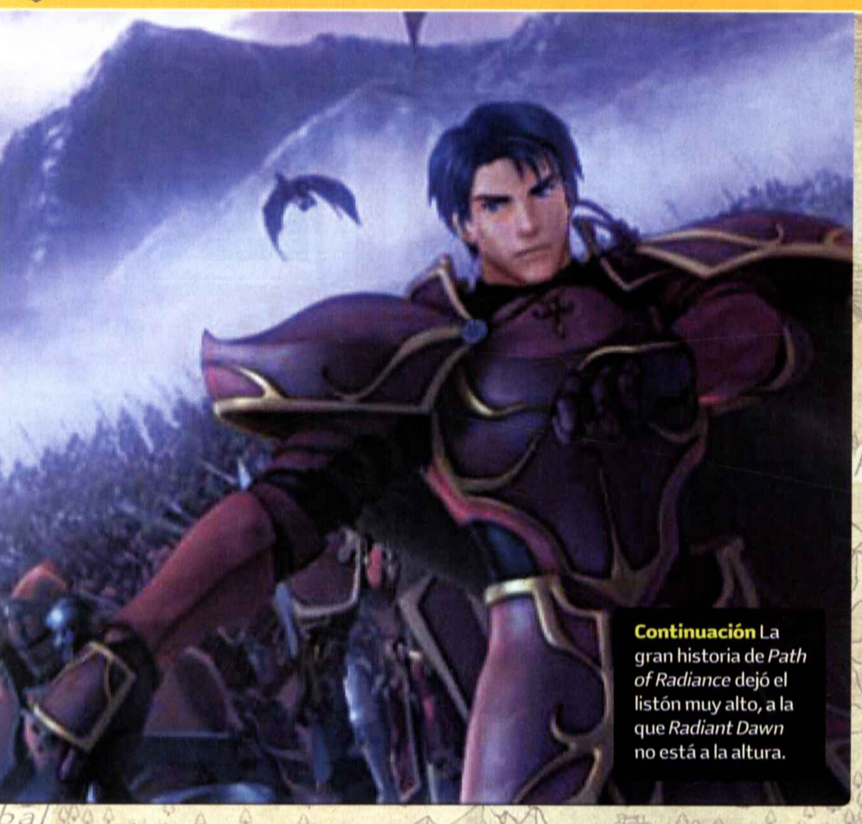
INNOVACIÓN 7

Ni usa la táctil pero si que cuenta con un aceptable modo Online. No reinventa el género.

NG EN RESUMEN

Un RPG diferente, con un apartado técnico deslumbrante y un sistema de juego atractivo. Si te gusta *Pokémon*, te encantará. Y encima con un notable modo multijugador.

79



Continuación La gran historia de *Path of Radiance* dejó el listón muy alto, a la que *Radiant Dawn* no está a la altura.



Colocaremos el Wiimando en horizontal sirviéndonos de la cruceta para seleccionar las casillas y las opciones de ataque o defensa.



El esquema de control es calcado a *Path of Radiance* y sus efectos vienen del cada vez más típico piedra-papel-tijeras.

FIRE EMBLEM RADIANT DAWN

Esencia y dependencia.

El caso de *Fire Emblem* es peculiar, ya que su demora ha recalcado los evidentes lazos en común que le unen con Game Cube y *Path of Radiance*. Si no jugaste a este, será exageradamente difícil cogerle el hilo . Se trata de una mera continuación, y teniendo en cuenta que el uso del Wiimando es infructuoso, no aporta nada nuevo verlo en Wii. Es probable que cualquier usuario observe mientras juega en qué momentos podría haberse realizado un buen uso del sensor.

Pero pese a las particularidades de este seminuevo *Fire Emblem*, lo cierto es que, si en algo tiene la ventaja de parecerse a su predecesor, es en el preciosista diseño de sus personajes. La simbiosis entre personajes como Micaiah y Sothe destaca y lo más seguro es que sintamos simpatía por uno, ambos u otros. Aunque esta no dure mucho, ya que no habrá un protagonista determinado.

En toda regla

Ya desde su resplandeciente introducción vemos que el diseño está tratado con mimo, y frente a la vorágine de Toriyamas y Nomuras de turno, nos encontramos con unos personajes estilizados de carácter sobrio y sin extravagancias. En este aspecto es, en definitiva, un *Fire Emblem* en toda regla. No hay género de duda en que este es un juego hecho por y para el aficionado, aunque en algunas ocasiones es demasiado exagerado lo excluyente que resulta al jugador ajeno a la serie. Será por este lado por donde *Radiant Dawn* reciba su propio daño crítico.

Sin embargo, y de momento, este *Fire Emblem* es la única baza con la que juega el género del rol estratégico en Wii, apostando a caballo ganador.

Con todo, sigue habiendo detalles que poco o nada se ven hoy día. Insertando nuestra partida de *Path of Radiance* podremos trasladar diversos elementos mejorados de uno a otro juego, lo que hará más llevadera la abusiva y descarada dificultad del título. Pero para salvar las distancias y dada la afinidad del género por los enfrentamientos interminables, es de agradecer el poder salvar la partida en plena batalla. Pese a perder la nostalgia retro de cumplir un objetivo sin ayuda del guardado, estas ligeras opciones ayudan a mejorar el ritmo de juego.

Fire Emblem no busca más que expandir, es un más de lo mismo. Pero si eso es exactamente lo que buscas, lo cual no tiene por qué ser particularmente bueno o malo, *Radiant Dawn* llega a entretener. Es más una extensión que una vuelta de tuerca. Una continuación que una novedad. Es más una dedicatoria que un videojuego.

ALEX

"Frente a la vorágine de Toriyamas y Nomuras, son personajes estilizados de carácter sobrio y sin extravagancias"



EN DETALLE

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	INTELLIGENT SYSTEM
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	MARZO

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

Continuación poco innovadora que poco ofrece si no provienes del original. Saciará tu sed porque es buen rol estratégico.

GRÁFICOS

Diseños preciosistas e interesante y una narración demasiado estátic Nada nuevo de lo visto en GC.




SONIDO

No está doblado, salvo en moment puntuales. La música no es muy potente, pero tiene buenos efecto

JUGABILIDAD

No ha evolucionado ni una pizca. E parte está bien, pero se le acusa la falta de visión en el uso del mando

INNOVACIÓN

No innova en nada, aunque tampoco lo pretende. Es extraño no ver un 2 en su nombre.

NG EN RESUMEN

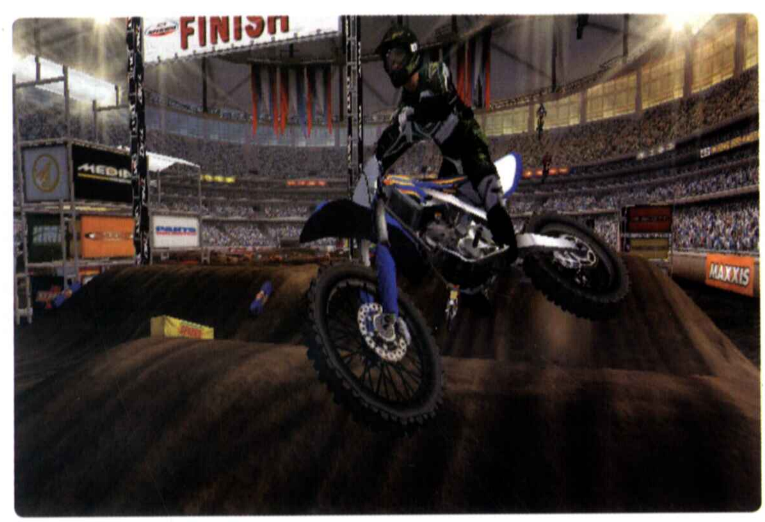
***FE* tiene su público y es la razón de su existencia. Llega tarde y n aporta ninguna novedad, pero será un aliciente goloso para el necesitado de esta licencia o de rol táctico en general.**

77



MX VS ATV UNTAMED

Las motos y los quads se unen para ver quién sale peor parado.



Las carreras entre los distintos vehículos son frenéticas



PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	THQ
ESTUDIO	RAINBOW STUDIOS
PRECIO	59,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

Tras haber echado muchas partidas tanto a al versión de Wii de *MX vs ATV Untamed* como a la de las otras plataformas de nueva generación, queda bastante claro que la versión para la consola de Nintendo es un port marca de la casa de los muchos que se vieron en el primer año de vida de la consola. Así que, ¿qué hay de nuevo?

Controlando

Sin lugar a duda, el control. Todavía no hemos logrado averiguar si las cada vez más múltiples opciones que tenemos a nuestra disposición son una ventaja o la manera de no encontrar el control perfecto. *MX vs ATV* las tiene todas. Y prácticamente todas son complicadas la primera vez. También se deja notar el paso de las texturas y polígonos a Wii, con un acabado imperfecto. Toda la experiencia de manejar los variados vehículos y disfrutarlos se rompe en esta versión. Aun así, conservamos sus múltiples modos que nos prometen tener juego para rato, y una banda sonora punk muy, pero que muy potente[1]. Si necesitabas un juego de este estilo, puede ser una recomendación cauta, pero si sólo buscabas una experiencia parecida, hay opciones más dedicadas exclusivamente a Wii.





Las pruebas son lo suficientemente variadas para no aburrirse



Las motos son muy ágiles aunque difíciles de estabilizar. Los quads se controlan mejor.

VEREDICTO

GRÁFICOS	6
SONIDO	8
JUGABILIDAD	5
INNOVACIÓN	5

EN RESUMEN

Tiene personalidad y una banda sonora genial, pero la jugabilidad no se adapta perfectamente al Wiimando. Sólo para los más acérrimos.

65



Todos están muertos, Dave. Todos están muertos.

AGATHA CHRISTIE
Y NO QUEDÓ NINGUNO



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	THE ADVENTURE COMPANY/ NOBILIS
ESTUDIO	AWE
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

El clásico género de la aventura gráfica de PC se da una vuelta por Wii

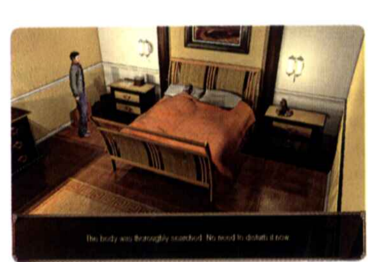
¿Qué os parecen las aventuras gráficas que usan el cursor? ¿Pasadas de moda y mortalmente aburridas o deliciosamente retro? Porque este juego sólo va a ser apto para aquellos a los que os gusta este tipo de juego en el que hay que llenar un cubo con el agua que sacas manualmente de la bomba del exterior de la cocina, ofrecérsela a una cabra para que se eche a un lado y que os permita acceder a una parte remota de la isla, donde encontraréis un arnés que tendréis que darle a la solterona para que os teja un paracaídas que puede ser útil, o no, más tarde en el juego. Oh, perdón... eso era un spoiler inmenso.

Bueno, de hecho, cabras aparte, no está tan mal. El doblaje es agradable y algunos de los puzzles de desmontar objetos para luego combinarlos con otros también están bien. Por desgracia, la transición desde el PC a la Wii trajo consigo algunos extraños temblores gráficos y algunas tareas aburridas que utilizan el Wiimando y que debéis averiguar sobre la marcha.

Perdiendo la cabeza

De todas formas, a los fanáticos de los detectives y a los que les gustan las aventuras gráficas probablemente les gustará, y los admiradores de Agatha Christie quedarán cautivados por los giros argumentales, todo esto por no mencionar los múltiples finales. Aunque quizá muchos amantes de este tipo de aventuras prefieran jugaro en la casa del PC, que se haya decidido llevar a Wii es un gran paso adelante.

CHRISSY



¡Saquea ese cadáver! ¡Atrácalo en busca de secretos! ¡Comprueba todos los lugares!

VEREDICTO

GRÁFICOS	5
SONIDO	6
JUGABILIDAD	6
INNOVACIÓN	4

EN RESUMEN

Lo tiene todo, pero no consigue ser bueno. Las opciones de la historia son muy lineales, pero está muy bien ver a un detective aparecer en Wii.

60

1 La banda sonora está formada por grupos como NOFX, Unwritten Law o Nickelback. Sin duda, perfecto para la tónica del juego y los amantes de este género.



LOS 20 MEJORES CAMEOS

¿Sabías que el número de juegos en los que Mario ha hecho pequeñas apariciones es muy superior al de juegos en los que es un personaje jugable? Hay fotos suyas adornando las paredes del castillo en *Ocarina of Time*, así como una estatua de hielo con su figura en una de las pistas de *1080: Avalanche*. Como pequeños Pikmin[1], nuestros personajes Nintendo favoritos no pueden dejar de meterse en la aventura de otros. Conmemorando la próxima llegada de *Smash Bros*, os ofrecemos 20 de los cameos más extraños de los juegos de Nintendo del pasado y presente...

CINCO INTRUSIONES SURREALISTAS EN EL REINO CHAMPIÑÓN

01 ANOCHE, UN DJ ME ROBÓ MI VIDA

DJs, ¿eh? Una década de los gritos y ruidos variados de estos expertos de la música ha dejado al 90% de la población mundial con un irracional miedo al amanecer. *All Night Nippon Mario Bros*, un remix de *Super Mario Bros* de 1986 para la Famicom Disk System, le ofrecía al público japonés la oportunidad de vengarse al reemplazar a los esbirros de Bowser por DJs de un famoso programa de radio japonés, All Night Nippon.

02 ¡BOOM! CHIKA WAWAWAWA

¿Te gusta Bomberman? ¿Te gusta Wario? Pues te encantará (o eso esperamos, que te encante) *Wario Blast* de Game Boy, el cual es, como podrías sospechar, un juego de Bomberman que incluye a Wario como personaje jugable. Cuando muere, a Wario le explotan las entrañas. Sigamos...

03 AYUDA A ESE ROBOT

Tal vez el Robotic Operating Buddy, o ROB, de NES era incapaz de agarrar nada más pequeño que un leño de madera para chimenea, pero eso no evitó que reapareciese a principios del siglo XXI para, con una pluma tan grande como un leño, firmar por su aparición en un buen número de interesantes cameos. Cuando no está vigilando el circuito de Port Town en *F-Zero GX*, ROB demuestra su habilidad, disminuyendo a una talla de fontanero y participando en el torneo de *Mario Kart DS*. (Sin olvidarnos de su hermano, DR64).

04 TONTERÍAS

Los niveles de *Donkey Kong Country 2* estaban plagados de Hero Coins. Recógelas y aparecerá una leyenda de Nintendo en el podio. Junto al él, puedes encontrar un cubo de basura con las zapatillas de Sonic y la pistola de *Earthworm Jim*, con un cartel que pone "sin esperanza". ¡Miau![2]

05 SAMUS DURMIENDO - SMBRPG

Hay muchos guiños a otros personajes de Nintendo en *Super Mario RPG*, del año 1996 (incluso te despiertas al lado de Link), pero la aparición de Samus es la más extraña. Vete a la casa de invitados del Reino Champiñón tras derrotar al segundo Belome, y te la encontrarás en la cama de la habitación de invitados.

CINCO INTRUSOS NINTENDO

06 DALE CARIÑO AL CLON

Durante el torneo Megaton Punch, se puede ver a varios habitantes del Reino Champiñón, en un minijuego de *Kirby Fun Pak* para SNES que, de otro modo, sería para olvidar. ¿Dos Marios? ¿dos Luigis? Es evidente que los bebés se han convertido en adultos a un ritmo de crecimiento acelerado, seguramente porque son alienígenas, como en la película *Species*, protagonizada por Natasha Henstridge.

07 E-BOMBAS: UN 42% MÁS MONAS

En *Ocarina of Time* puedes hacerte con unas bombas con patas amarillas que andan por el suelo y suben paredes, disponibles en la Casa Skulltula de Kakariko Village, o mediante una especie de pez explosivo en el Bombchu Bowling del Mercado. Es una subespecie militante de Pikachu, como que somos la Revista de Nintendo Definitiva. ¡Y lo somos!

08 CON GANAS DE DAR UN PASEO

La bolsa de aire color pastel favorita (como si hubiese otra bolsa de aire color pastel) aparece como enemigo cerca del final de *Zelda: Link's Awakening*, seguramente como un ataque preventivo antes del inminente torneo *Smash Bros*. No es la única cara conocida que busca tener una palabra con Link durante sus aventuras en Koholint Island; sin ir más lejos, en esta imagen puede ver a un Goomba violeta.

09 SALVA A LA ANIMADORA, SALVA EL PIJAMA

Venga, ¿qué especie de top 20 de NGamer iba a ser este sin que metiésemos con calzador alguna referencia a *Osu! Tatakae! Ouendan 2*? Bien, hay dos fontaneros sospechosamente familiares que aparecen en los sueños de un joven que moja la cama. Tu tarea es darles ánimos mientras reparan su fontanería interna. ¿Dijimos ya que este juego era japonés?

10 NO TODOS SON TAN GRANDES...

Podríamos haber hecho una lista entera de 20 cameos sólo con *Link's Awakening*. La cima de dicha lista tendría que ser la extraña aparición de Wart (de *Super Mario Bros 2*). El déspota depuesto de Subcon, abandonado y sin un duro, sin ni siquiera una invitación a su nombre para participar en *Mario Party*, se ha visto reducido a encerrarse en una cueva en Koholint Island, en donde acepta 300 rupias de los transeúntes a cambio de una canción. Pero como canta a través del altavoz de una Game Boy Color, suena como si metieses un nido de avispas en una trituradora de papel.



1 Podéis encontrar a estas criaturas por toda la invitación florida de Peach en *Mario Golf: Toadstool Tour* 2 La guerra entre Sega y Nintendo en los 90 era increíblemente ardua, y esta respuesta era típica en la época. Otro ejemplo típico: había un enemigo final en el juego *Alex Kidd in Shinobi World* de Master System que tenía bigote y se llamaba "Mari-Oh". Ah, estos desarrolladores. Qué agudos son cuando se lo proponen.

LOS 5 CAMEOS QUE OCURREN CUANDO NINTENDO SE VA DE VACACIONES

11 FINAL FANTASY ORIGINS

Visita Elfheim en el *Final Fantasy* original, y te encontrarás una lápida que pone "Aquí yace Link", un nombre que seguramente Square no se sacó de forma aleatoria de un sombrero. En el otro lado de la moneda, *Super Mario RPG* acoge una bestia genérica de *Final Fantasy* llamada "Culex". Aunque no es una burla directa, no os creáis; que Square participó.

12 HALO 3

Un "huevo de Pascua" (bonificación oculta) que aparecía tanto en la beta de *Halo 2* como en la de *Halo 3*. De vez en cuando, cuando un Spartan es derrotado, soltará un "yahoooooo" bien familiar, conocido en los círculos de Halo como el "Super Mario Scream". No sabemos si está en el juego final, ya que parece que aparece de forma aleatoria. Si lo encontráis, avisad a la Revista Oficial de Xbox, no a nosotros, ¿eh?

13 EA SPORTS BIG

Sí, este es extraño. En el año 2004, EA firmó un acuerdo para usar a Mario, Peach y Luigi en sus juegos, cuyo resultado sería la absurdez de ver a Mario y compañía haciendo mates en *NBA Street V3* y atravesando las montañas en *SSX On Tour*. Se sentían tan a gusto y pegaban tanto en sus nuevos entornos como Charles Manson y Pol Pot en DisneyLandia.

14 SOUL CALIBUR II

Cada versión de *Soul Calibur II* (en la pasada generación con PlayStation 2, Xbox y GameCube), de Namco, tenía su propio personaje exclusivo para cada plataforma. No hay nada extraño en ello; las editoras a menudo usan esta táctica para ganarse unos dólares extra a costa de las carteras de sus leales seguidores. Sin embargo, el luchador exclusivo de GameCube no fue otro que el propio Link. En PS2 fue Heihachi y en Xbox Spawn. Como resultado, *Soul Calibur II* fue el único título multiplataforma de su generación en vender más copias en GameCube que en Xbox/PS2.

15 METAL GEAR SOLID: TWIN SNAKES

Ya hemos hablado de este con anterioridad, así que seremos breves; te encontrarás figuritas de Mario y Yoshi en el laboratorio de Otacon. Dispárales en la cabeza y conseguirás una vida extra. Tiene sentido.



ESTÁN EN TU TELEVISOR, IRRUMPIENDO EN UNA NUEVA DIMENSIÓN [3]

16 SOUTH PARK

Los lectores que tengan buena memoria recordarán que la propia consola Wii tuvo un cameo en un episodio de South Park a mediados de 2006, siendo el objeto de deseo del codicioso Cartman. Aunque hace poco, Mario y Link tuvieron una aparición cuando los niños son transportados a Imagination Land. ¿Quién estaba en el lado malvado de dicha tierra? Wario[4].

17 LAS SUPERNENAS

El desastre se avecina cuando el Alcalde de Townsville decide jugar a una entrega de *Zelda*. Tras acabar con su energía tras chocar de bruces contra una pared, va y ataca a su propia hada. Sin duda, la buena gente de Townsville reza por que a su Alcalde, de pocas luces, no le dé por intentar jugar a Sim City o algo parecido.

18 LOS SIMPSON

Nuestro momento favorito de los Simpson y Nintendo es en la 8ª Temporada "Expediente Springfield". En el salón recreativo Noiseland, vemos a un gorila fumando sentado bajo un cartel que pone "Conozca en persona a Donkey Kong". Cuando el propietario le dice a DK que ya ha pasado de moda, el simio con corbata se enfurece y le lanza un barril que acierta en su nuca. "¡Vale, todavía tienes encanto!"

19 FUTURAMA

En una ocasión, la famosa máquina "y si" del Profesor Farnsworth contestó a la pregunta "¿cómo sería la vida si se pareciese más a un videojuego?" La respuesta: un mundo en guerra con el misterioso planeta Nintendu 64 (lo cual da una idea de la antigüedad del episodio) después de que el Embajador Kong ataque al Presidente terrestre. Mario, el embajador italiano en las Naciones Unidas de la Tierra, ofrece un emotivo discurso: "¡Mamma mia! La cruel albóndiga de la guerra cayó sobre nuestro regazo y ha ensuciado nuestros blancos pantalones de paz".

20 LOS TINY TOONS

Un episodio contaba con un anuncio falso para el videojuego *Super Pluck-O Brothers*, protagonizado por Plucky-O y su hermano Linguini. Ese era el mejor chiste de toda la secuencia. Hmm. Qué final más decepcionante para nuestro especial. ¿Mejoraría si comentamos que la melodía del silbato para teletransportarse en *Super Mario Bros 3* es la misma melodía del mismo silbato del *Legend of Zelda* original? ¿No? Bueno, al menos lo hemos intentado.



3 "Las cinco referencias/cameos de Nintendo que tienen lugar en juegos no desarrollados por Nintendo". Pero no podíamos decir algo tan simple, ¿verdad? 4 Otras creaciones famosas que se pueden ver en Imagination Land: Pac-Man, Orko de *He-Man*, Astro Boy, Gizmo de *Gremlins*, Optimus Prime, Ronald McDonald, el Príncipe de la saga *Katamari*, un My Little Pony.

"Sólo puedes salvar cuando Travis responde a la llamada de la naturaleza..."
YES! MORE HEROES! PÁG 76

UNIVERSO

NGAMER FÓRUM

¿Encontraste algo que quieras compartir con el mundo? Visita nuestro foro en: www.ngamer.es

Este mes seguimos recibiendo mucho material de nuestros lectores. Parece que sois bastante aficionados a dos cosas en particular: dibujar y disfrazarse. Encontraréis ejemplos de ello en el fórum.

En cuanto a las demás secciones, nuestras eternas 20 experiencias Nintendo vuelven a la carga con los sucesos más irreverentes del mes. ¿Una Game Boy de las de toda la vida, ahora táctil? Hazte con una sin ningún problema. ¿Cantar una canción con Jam Sessions? Cualquiera parece poder hacer tal cosa.

Pero queremos hacer una mención especial a la entrevisa a Noooo! Creadores de Pop para el futuro servicio WiiWare. Porque en el Universo Nintendo somos irreverentes sí, pero también nos dedicamos a informar (de vez en cuando, claro...).



MEJOR SI TIENE BURBUJAS PÁGINA 78
Los secretos del WiiWare desde la perspectiva de quienes están creando un juego para ello..

ÍNDICE

20 Experiencias Nintendo	70
¡Leches! ¡La página 74!	74
Yes! More Heroes!	76
Mejor si tiene burbujas	78
Fórum	80

20 EXPERIENCIAS NINTENDO
¡COSAS REALES RELACIONADAS CON NINTENDO!

1 CAJABOT

¿Qué podría haber más mono que un robot hecho con cajas pequeñas de Wii? ¡Pues un robot hecho con cajas pequeñas de Wii, con un Wiimando y jugando a *Twilight Princess* en la consola Wii más pequeña del mundo! Tiene algo que ver con la serie de manga *Yotsuba&!*, título que puede parecer que esté mal escrito, pero no es así. Si hay robots así en los cómics, tendremos que empezar a leerlo. **Tinyurl.com/2zzqol**



Si hace ruido, puede interpretar el tema principal de Mario.



2 REVUELTO DE MARIO

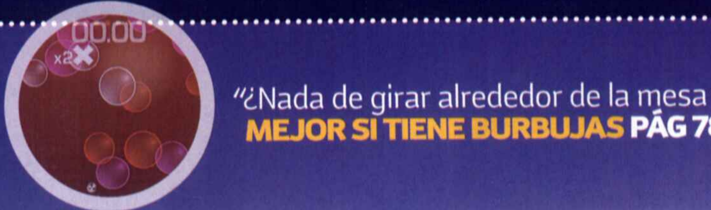
Parece que todo aquél con un mínimo de talento musical se ha dedicado a interpretar el tema de Mario en todo aquello que emita sonidos que puedan parecer melodías. Para evitarte el tener que buscarlos todos, alguien tuvo la brillante idea de juntarlos. Sube al máximo el volumen para disfrutar de esta mezcla. **Tinyurl.com/2bvv7r**



Ninguna rareza tiene una pantalla tan buena como la de una DS Lite común

3 YOSHI VERANIEGO

¿Una DS de las viejas por 315€? Tal vez si la caja estuviese hecha con billetes de 20 euros. Pero esta es la versión Hot Summer Yoshi, una rareza del Club Nintendo japonés. Tan sólo hay 200 así en todo el universo.



"¿Nada de girar alrededor de la mesa mientras Miyamoto te da latigazos?"
MEJOR SI TIENE BURBUJAS PÁG 78

NINTENDO



Está cantando con una DS. En el fondo, hay un motivo para ello.

4 JAM SESSION

La adorable Kirsten de los Frag Dolls, quien ha seguido de cerca el lanzamiento británico de Wii en 2006, ha demostrado interés por ser humillada en Internet al interpretar una melodía usando *Jam Sessions*. Canta muy bien, y la canción es de *Portal*; sí, ya sabéis, la canción cantada por GlaDos en los créditos finales. ¿A alguien le apetece un poco de tarta?
Tinyurl.com/22xd71

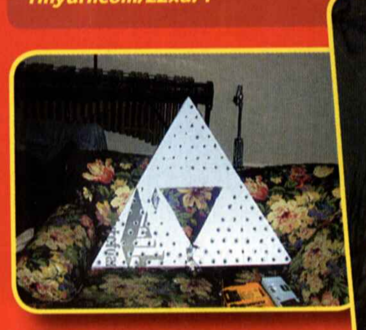


6 EL PEOR ACCESORIO DE LA HISTORIA

Hemos visto algunos accesorios extraños para el Wiimando, pero este tiene que ser el objeto más inútil jamás creado. Es perfecto para todos esos simuladores de vuelo de Wii. Pones el Wiimando y el nunchaco en los laterales, y mueves todo el artefacto en su base. No se nos ocurre ni un solo juego con el que se pueda emplear este cacharro, pero tal vez no sea para Wii sino para alguna llamada Wi.i o Waa. ***Gonintendo.com/?p=31664***

5 EN BUENA COMPAÑÍA

Si fuésemos bebés, sin duda querríamos estar bajo una manta como esta, decorada con imágenes de *Super Mario Kart*. Eso es todo, amigos.
Tinyurl.com/ypcdec





Link tenía uno de estos en su patio trasero, hasta que Ganondorf se lo cargó.

7 TREEFORCE

Sí, sabemos que ya está bien entrado el año, y lo último que quiere la gente es que le recuerden la Navidad, pero no nos importa. Este árbol es brillante. Echadle un ojo a las fotos, y si conseguís hacer uno vosotros mismos, no os olvidéis de mandarnos una imagen. Deprisa: ¡la próxima Navidad ya está a la vuelta de la esquina!
Tinyurl.com/yvwpwk

9 GAME BOY TOUCH

Si tienes una vieja y polvorienta Game Boy por ahí, ¿por qué no intentas convertirla en algo un poco más moderno? Esta tiene instalada una pantalla táctil, e imita las funciones de la cruceta y los botones. Maravilloso. No tenemos ni idea de cómo lo hicieron, pero el prototipo está a la venta por 145 dólares (98 euros).
Mash-mods.com





8 MÁS ACCESORIOS

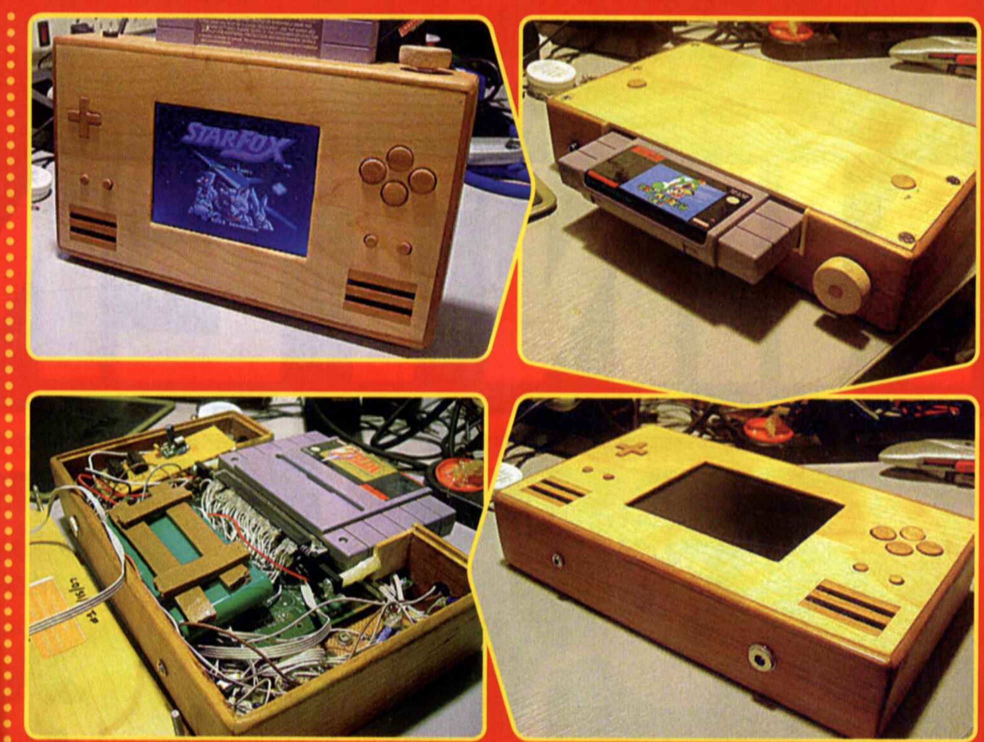
Joytech, empresa dedicada a la creación de accesorios, nos ha mostrado tres nuevos productos. Hay una barra de sensor inalámbrica, por unos 20 euros, y una pistola de la que ya os hablamos ahora de color naranja por 17 euros. Es mejor que el Zapper, pero requiere que los juegos permitan redefinir los controles, ya que el gatillo está en el sitio correcto (es decir, no delante). Lo mejor de todo, la Powerstation que se conecta a la parte posterior de la Wii e incluye dos baterías de litio. Qué lujazo. Podéis apoyar los nunchacos en ella mientras los Wiimandos se cargan. Son 32 euros. ***Joytech.net***

10 GARABATEANDO EN DS

Una prueba de que no hacen falta ni un taller ni habilidad de ingeniero para modificar una DS. Si tienes un bolígrafo y puedes apretar lo suficiente como para marcar líneas en el plástico sólido, puedes hacer una: por lo visto, no hace falta ninguna habilidad artística. Sorprendentemente, alguien compró esto en la página de subastas de Yahoo Japón. Eso no se quita, ¿eh?



Ni siquiera es una Princesa Peach. Es un personaje de un anime que está de moda últimamente.

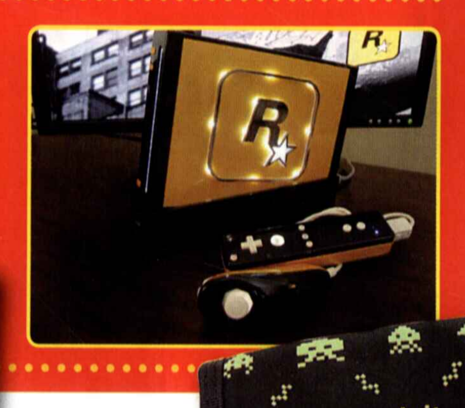


11 SNES DE MADERA

El noble arte de incrustar grandes consolas en pequeñas cajas tiene un nuevo ganador. Esta SNES portátil está hecha de madera e incluye una pantalla LCD bastante buena, aunque no tenemos ni idea de cuánto durarán las baterías con ese nivel de brillo. Reproduce los horribles cartuchos norteamericanos. ***Tinyurl.com/2yhaye***

12 QUEREMOS A ROCKSTAR

Ramon Stokes, el modder cuyo trabajo ya hemos mencionado aquí en anteriores ocasiones, fue contratado por Rockstar para producir esta sorprendente Wii corporativa con las marcas apropiadas. Alta calidad. Tal vez podamos jugar a *Manhunt 2* en ella algún día. ***morpheonmods.blogspot.com***





13 GALAXY DS

Buscad este vídeo en YouTube. Es un trabajo bastante bueno y convincente, que muestra una versión para DS de *Super Mario Galaxy* que se controla completamente con el lápiz táctil. Parece una gran idea, aunque el autor echó por tierra su oportunidad de engañar a todo el mundo cuando puso un mensaje al final que sugería que las estrellas que recogías en DS las podrías cambiar por Wii points.



Vende tu máquina original de *Space Invaders* y tal vez puedas pagar una

14 BOLSAS DE ANIVERSARIO DE SPACE INVADERS

Si no llega a ser por la fama del pionero *Space Invaders*, tal vez Japón no hubiera sido lo que es. Puede que a día de hoy estuviésemos desencantados con títulos como *Super Pitfall Galaxy* o *Legend of Miner 2049*, con la esperanza de que algún día alguien pudiese descubrir cómo inyectar diversión y personalidad en esas creaciones digitales sin alma. Puedes celebrar el 30 aniversario de ese Año Zero con estos accesorios japoneses terriblemente caros en ***tinyurl.com/yp9o5d***





15 TIÑÉNDOSE DE VERDE

¿Os acordáis de esa investigación de Greenpeace que otorgó a Nintendo cero puntos por ser una calamidad en el aspecto medioambiental? Ahora han hecho un vídeo que muestra a Mario "soltando" un champiñón mientras observa una enorme montaña de consolas. ¡Eso les enseñará! Sí, ya no fabricarán millones de trozos de plástico[1] que atentan contra el planeta después de recibir esta sátira política. ***Greenpeace.org***







16 DANCE DANCE GBA

Un inventor intrépido ha cambiado todo eso por una alfombrilla de baile conectada a una GBA original, acabando por tanto con su portabilidad y, seguramente, anulando su garantía, pero convirtiéndola en la máquina perfecta para un poco de baile en pequeña pantalla. Excepto si la usas para jugar a *Pac-Man*. Se puede encontrar un completo "cómo hacerlo" en esta página, por si te animas a intentarlo. ***Tinyurl.com/3e4arj***





17 CORREA PARA EL LÁPIZ TÁCTIL

Si alguna vez has mordido el borde del lápiz táctil de tu DS, seguramente hayas notado que ya no entra tan bien en su sitio como solía hacerlo antes. Este excelente producto japonés te permitirá mascarlo tanto como quieras, sin tener que preocuparte por si se cae de su sitio. A menos que muerdas el cordón, claro está. ***Keysfactory.co.jp***



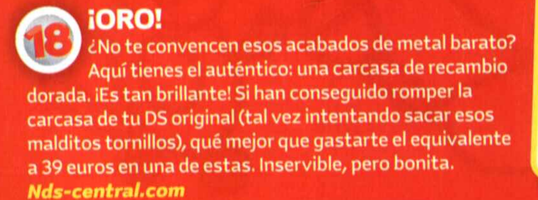
18 ¡ORO!

¿No te convencen esos acabados de metal barato? Aquí tienes el auténtico: una carcasa de recambio dorada. ¡Es tan brillante! Si han conseguido romper la carcasa de tu DS original (tal vez intentando sacar esos malditos tornillos), qué mejor que gastarte el equivalente a 39 euros en una de estas. Inservible, pero bonita. ***Nds-central.com***


SHOCK! DSL Case Enchanted Gold (2008 Release)

19 SKULLTULA REAL

Si consigues recoger 100, tendrás una recompensa, ¿verdad? Nunca nos habíamos percatado de que las Skulltulas podían encontrarse fuera de Hyrule, pero resulta que si paseas por el bosque Spring Creek, cerca de Dallas, Texas podrías ver alguna. Casi seguro que son venenosas. ***Springcreekforest.org***





20 PACK FINAL FANTASY DS

Es una pegatina para la DS, un colgante con un personaje y un lápiz táctil mágico que se extiende. Todo el pack por unos considerables 12 euros, ya que se trata de una importación japonesa, pero no hay mejor forma de demostrar tu amor por el remake para DS de *Final Fantasy IV*. Aparte, claro está, de acabarse la versión japonesa del juego. ***Play-asia.com***



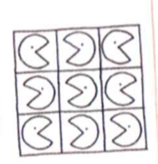
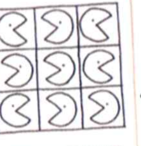
1 Si fuésemos los portavoces de prensa de Nintendo, usaríamos esto para sacarle un lado positivo a la escasez de Wii. "Por el bien del medio ambiente, decidimos no tener nuestras consolas listas en las tiendas, y por tanto disminuyendo las emisiones de carbono de toda la flota anti-pesca de ballenas de Greenpeace".

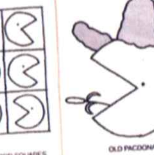
LA ALEATORIA

PÁGINA 74

Algo aleatorio y a última hora en cada número. Este mes: chistes muy malos sobre Pac-Man

Pac-Man no es un tipo particularmente divertido. Come puntos. Dice "waka, waka, waka". Llora al morir. Lo cual hace que los intentos de Haller Scwarz de sacar chistes del glotón circular sean más bien experimentales y audaces. Nos encontramos con el trabajo de Schwarz mientras investigábamos para la lección de historia de este mes. Su libro, "Pac-Mania", prometía "96 páginas llenas de Pac-Man y de humor", pero creemos que sus chistes basados en Pac-Man ofrecen mucho, mucho más. No sólo risas, sino inspiración, esperanza y una opción interesante para llenar una página que nos faltaba. Echad un vistazo a las imágenes.



Un par de páginas sacadas del brillante libro de Haller Scwarz "Pac-Mania", disponible en Amazon.



Pac-Van: Pac-Vagoneta

Pac to the Future: Regreso al Pac-turo

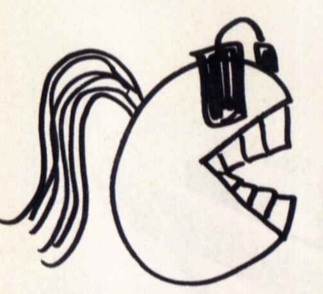




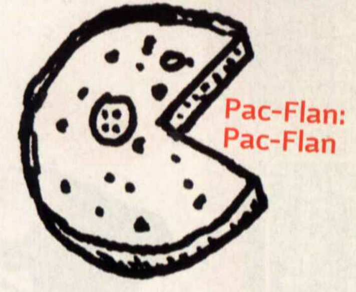
The Rat Pac: The Rat Pac



Flat-Pac: Lám-Pac-a



Pac Horse: Pac-aballo



Pac-Flan: Pac-Flan



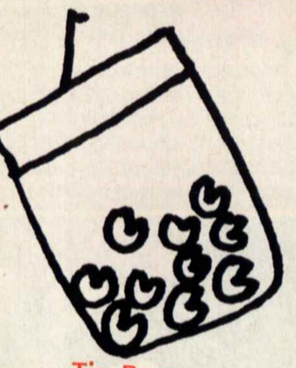
Pik-man/Pac-min: Pik-man/Pac-min



Pac-Nan: Pac-buelo



Pac And Wiki: Pac y Wiki



Tic-Pacs: Chinche-Pacs



Arnold Schwarzenegger

PASA LA PÁGINA PARA VER MAS LOCURAS

BONUS HEROICO

YES! MORE HEROES!

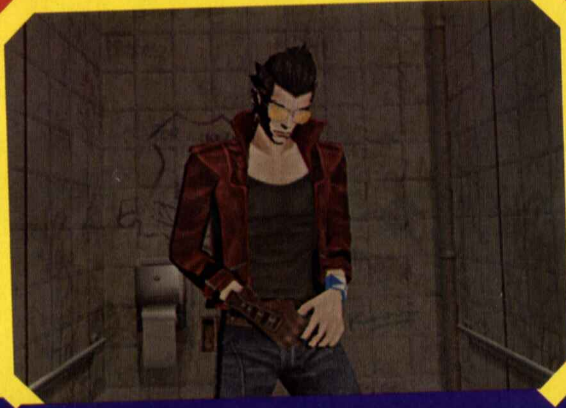
¡Motos! ¡Gatitos! ¡Bazos! Diez razones por las que *No More Heroes* merece visitar la bandeja de tu Wii.

El primero de tu lista de asesinos por descuartizar es Britt, fetichista de los ojos y del Death Metal. Buen tío.



TE PERMITE CONDUCIR EL VEHÍCULO MÁS RIDÍCULO DE LA HISTORIA

Cinco metros de largo. Cuatro tubos de escape. Capaz de dar saltos inexplicables. La Schpel Tiger es una moto horrible y, como tal, debería fracasar miserablemente. ¿Y sabes qué? Lo hace. El mínimo bache te tendrá dando vueltas sobre el asfalto, y para girar requiere una curva como la del Bernabeu. Y aún así, pese a todo esto, sigue siendo parte esencial del encanto; un monstruo desbocado para un amo desbocado.



MUCHO HUMOR EN EL BAÑO

No, en serio. Hay mucho humor en el baño. Sólo salvas tu partida cuando Travis atiende a la llamada de la naturaleza, transforma el juego en un extraño viaje por todos los baños de Santa Destroy. Retretes portátiles, repugnantes baños en la estación de tren, ostentosos tronos de porcelana... incluso en el bosque. Mires donde mires, Travis ha estado allí. La pantalla de título muestra el último baño que visitaste. Qué estilo.

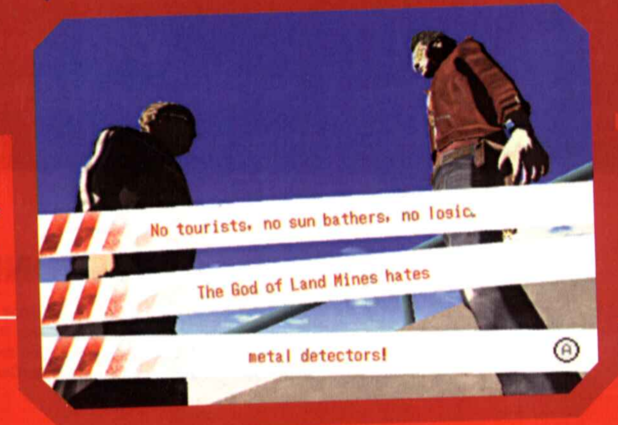


INCLUYE AL GATO MÁS TEMIBLE DE LA HISTORIA

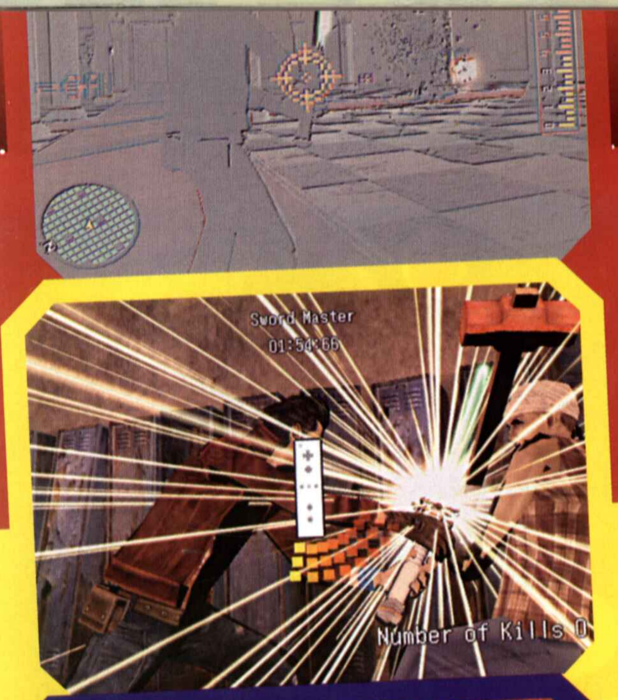
Sí, puedes darte el gustazo de salvar partida en tu vieja habitación de motel, pero la verdadera diversión la encuentras en la mascota de Travis, Jeane. Al dejarla libremente, Jeane deambula por el lugar, conectándose de vez en cuando al enchufe recibiendo una descarga eléctrica. Elígela en el menú y podrás darle un golpe cariñoso y escuchar cómo su boca robótica emite el maullido más terrorífico que hayas oído nunca[1].

ESTE TIPO ES GENIAL

¿Quién es? Sólo Suda lo sabe. Pero es el que le da a Travis todo su trabajo a tiempo parcial entre las misiones[2]. Cuando no está diciendo que eres un "hombre de tercera clase", está recordando los dioses del trabajo en Santa Destroy. ¿Sabías que había un Dios de las Gasolineras, o que el Dios de los Gatos se enfada cuando se deja a los felinos aparearse libremente en las calles? Ahora lo sabes.




1 Usa estos uno contra uno con prudencia; suponen una gran ayuda para una tarea posterior en la que las calles de Santa Destroy son invadidas con una plaga casi bíblica de gatitos. 2 Te encontrarás con otros dueños de tiendas alocados a lo largo de tu aventura, incluyendo a Thunder Ryu, quien te pide que te desnudes para él cada vez que os encontréis. Brr.



BROWNIE DE QUESO DE ARANDANOS

O Helado de chocolate de frambuesa. Ambos son modificadores que se accionan cuando Travis gana en la tragaperras. El Brownie de queso de arándanos te permite escupir bolas de fuego que desintegran a los enemigos, mientras que el Helado de chocolate de frambuesa absorbe el color de la pantalla y te permite provocar muertes instantáneas cortando a la mitad a los enemigos, y siguiendo las indicaciones de botones que presenta Travis con despreocupación.

HILARANTES EFECTOS SONOROS

En muchos juegos, si matas a un enemigo obtienes un grito mortal genérico. En *No More Heroes*, morirán con mucho detalle anatómico e hilaridad. "¡Arghh, mi bazo!", gritan. Los enemigos más valientes gritan "Atraes a las moscas", mientras que la carnaza para tu espada intenta usar un rápido "Me gusta tu pelo" para intentar sacar tu lado bueno. Desgraciadamente, Travis no tiene lado bueno.



ESCENAS NARRATIVAS DE ALTA CALIDAD

Tal vez sólo te encuentres a los asesinos durante enfrentamientos de cinco minutos, pero en las cortas escenas de vídeo Suda51 consigue sacar a relucir más ideas narrativas intrigantes que muchos juegos en su totalidad. Desde los gorgojos deprimidos (y decimos gorgojos de verdad) de un padre que se acaba de divorciar hasta el suicidio de un asesino desgraciado; la habilidad de *No More Heroes* para moverse entre lo absurdo y lo sombrío es sorprendente.



TIENE LOS MEJORES INICIOS DE NIVEL JAMAS VISTOS

¿Que Mario llega volando a las galaxias de, ehm, *Galaxy*? Genial. Pero ni siquiera sus acrobacias pueden hacer sombra a las entradas en escena de Travis. Sacando su katana, la acción se congela y deberás pulsar el botón A para que la espada cobre vida. Hordas de matones esperan educadamente a que actives la causa de su muerte. Eso hace que toda la situación resulte todavía más incoherente.



LOS MEJORES FINALES DE NIVEL JAMAS VISTOS

En un mundo basado en las bases del amor por las recreativas clásicas, qué mejor modo de representar las idas y venidas del top diez de asesinos que una tabla de puntuaciones de la vieja escuela. Viendo cómo cada encuentro tiende a acabar con un momento de violencia y desmembramientos, resulta sorprendente encontrarse con la melodía alegre y el espectáculo visual a lo Star Wars. Nuestro favorito.

TE PERMITE REVIVIR KILL BILL VOLUMEN 1

Cuando no estás enfrentándote a los diez locos que están entre tú y el número uno del ránking, puedes embarcarte en trabajos secundarios con asesinatos. La mayoría son básicamente peleas, hasta que llegas al Death Match 100. Un almacén. Un centenar de víctimas. Todo un grupo para cortar en pedacitos. Suda incluso les baja la salud para conseguir el máximo de explosiones corporales en el mínimo tiempo. Sublime.



AHORA TOCA LA DIVERSION CON WIIWARE

MEJOR SI TIENE BURBUJAS

Nuestras primeras impresiones sobre *Pop* de la mano de su desarrollador y sobre el nuevo canal WiiWare

"El problema con las imágenes es que se trata sólo de un puñado de círculos en una pantalla", dice Nic Watt, Director Creativo de Nnooo! y responsable del juego *Pop* para WiiWare. Sí. WiiWare es una realidad, poblado por juegos vivos, que respiran. Pero, ¿cómo se juega a *Pop*? ¿Hay algo más que círculos en una pantalla?



4 ¿Vago? Haz explotar una burbuja con un símbolo nuclear; provocarás una ola destruyeburbujas. Una burbuja con capacidades nucleares; como si fuese Fairy con plutonio.

1 Inspirado por Lumines y el saber que a todo el mundo le gusta reventar papel de burbujas, nació este puzzle. En su nivel más básico, apuntas con el Wiimando y haces explotar burbujas con A o B.

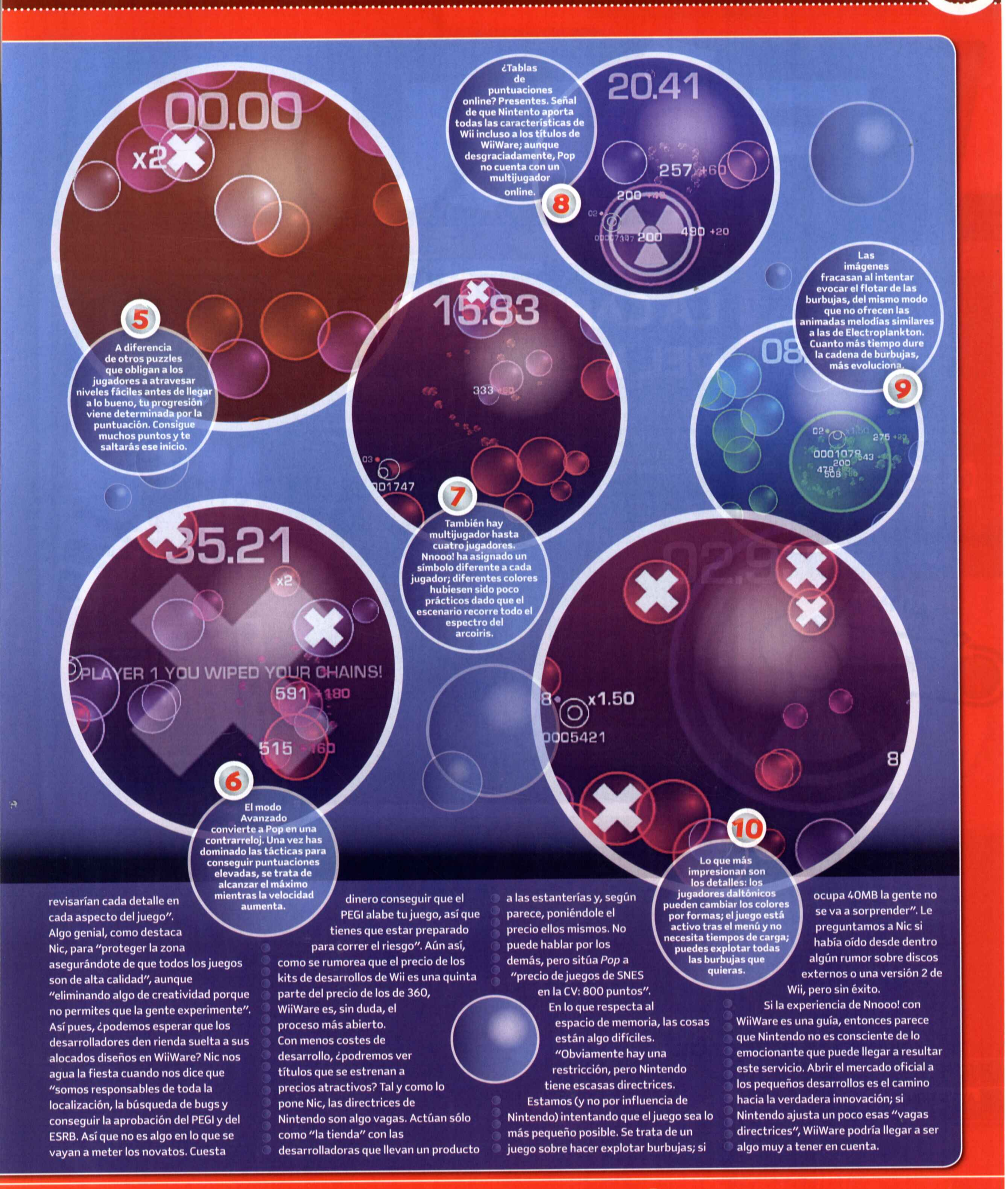
2 La lucha por las altas puntuaciones, se basa en *Project Gotham Racing*. Haz explotar burbujas del mismo color a la vez y conseguirás multiplicadores como en el sistema de kudos de *PGR*.

3 Un método para conseguir cadenas es agarrar una burbuja y mover el Wiimando arriba y abajo para convertirla en un gigante que, al explotar, enviará una onda expansiva que destrozará burbujas a su paso.

¿Wii QUÉ?

Como Nintendo suele ser esa caja fuerte que no filtra nada de información a la hora de hablar de WiiWare, Nic Watt nos permitió echar un vistazo tras la cortina y conocer más detalles de este servicio de descarga de contenido original. Supone una gran sorpresa la imagen amistosa que tiene Nic sobre la propia Nintendo. Según nos dice: "Tuve un par de contactos en EA que habían trabajado con ellos y les estuve insistiendo para que me consiguiesen una dirección de e-mail. Me puse en contacto con Nintendo, y hablé con ellos durante aproximadamente un año. El año pasado, mi contacto en Nintendo me pidió que firmase un acuerdo de confidencialidad. Dos días después pude comprar un kit de desarrollo. Fue un proceso muy agradable y sencillo". ¿Qué? ¿Nada de girar alrededor de la mesa mientras Miyamoto te da latigazos? Teniendo en cuenta que los planes online de Nintendo van dejándose ver por cuentagotas, resulta extraño oír que, Nintendo tiene sus cabezas online bien puestas. Según Nic: "Tras intentar contactar y meter los juegos en XboxLive, PlayStation Network y WiiWare, me parece que el proceso de WiiWare es mucho más sencillo". Dada la cierta envidia que sentimos por el actual Xbox Live Arcade (incluso nosotros tenemos que alabar a Microsoft), nos alegró oír que Nintendo había "invertido mucho tiempo en ver cómo lo hacían los demás, tanto Microsoft y Sony, como descarga de juegos en Internet". ¿Explica esto la gran espera? Aparte del evento de Nintendo que tuvo lugar en octubre, no hemos oído ni una palabra del estado de WiiWare. Sin duda, cuando Nnooo! empezó a mostrar interés en WiiWare, el proceso se alargó. La justificación de Nintendo fue que "sí, queremos hacerlo, pero queremos lanzar la Wii y ver cómo funciona. Tenemos planes que queremos realizar poco a poco". Como dice Nic, "la Consola Virtual fue un gran experimento".

A pesar de empezar tarde, el servicio de Nintendo ofrece algo que no tienen ni PS3 ni 360: accesibilidad para los nuevos talentos. Tras el enfrentamiento personal de Nic con Microsoft, el proceso con WiiWare no podía ser más sencillo. "Ellos [Microsoft] fueron muy estrictos sobre los juegos que podías desarrollar, y



8 ¿Tablas de puntuaciones online? Presentes. Señal de que Nintento aporta todas las características de Wii incluso a los títulos de WiiWare; aunque desgraciadamente, Pop no cuenta con un multijugador online.

5 A diferencia de otros puzzles que obligan a los jugadores a atravesar niveles fáciles antes de llegar a lo bueno, tu progresión viene determinada por la puntuación. Consigue muchos puntos y te saltarás ese inicio.

9 Las imágenes fracasan al intentar evocar el flotar de las burbujas, del mismo modo que no ofrecen las animadas melodías similares a las de Electroplankton. Cuanto más tiempo dure la cadena de burbujas, más evoluciona.

7 También hay multijugador hasta cuatro jugadores. Nnooo! ha asignado un símbolo diferente a cada jugador; diferentes colores hubiesen sido poco prácticos dado que el escenario recorre todo el espectro del arcoiris.

6 El modo Avanzado convierte a Pop en una contrarreloj. Una vez has dominado las tácticas para conseguir puntuaciones elevadas, se trata de alcanzar el máximo mientras la velocidad aumenta.

10 Lo que más impresionan son los detalles: los jugadores daltónicos pueden cambiar los colores por formas; el juego está activo tras el menú y no necesita tiempos de carga; puedes explotar todas las burbujas que quieras.

revisarían cada detalle en cada aspecto del juego". Algo genial, como destaca Nic, para "proteger la zona asegurándote de que todos los juegos son de alta calidad", aunque "eliminando algo de creatividad porque no permites que la gente experimente". Así pues, ¿podemos esperar que los desarrolladores den rienda suelta a sus alocados diseños en WiiWare? Nic nos agua la fiesta cuando nos dice que "somos responsables de toda la localización, la búsqueda de bugs y conseguir la aprobación del PEGI y del ESRB. Así que no es algo en lo que se vayan a meter los novatos. Cuesta dinero conseguir que el PEGI alabe tu juego, así que tienes que estar preparado para correr el riesgo". Aún así, como se rumorea que el precio de los kits de desarrollos de Wii es una quinta parte del precio de los de 360, WiiWare es, sin duda, el proceso más abierto.

Con menos costes de desarrollo, ¿podremos ver títulos que se estrenan a precios atractivos? Tal y como lo pone Nic, las directrices de Nintendo son algo vagas. Actúan sólo como "la tienda" con las desarrolladoras que llevan un producto a las estanterías y, según parece, poniéndole el precio ellos mismos. No puede hablar por los demás, pero sitúa *Pop* a "precio de juegos de SNES en la CV: 800 puntos".

En lo que respecta al espacio de memoria, las cosas están algo difíciles. "Obviamente hay una restricción, pero Nintendo tiene escasas directrices. Estamos (y no por influencia de Nintendo) intentando que el juego sea lo más pequeño posible. Se trata de un juego sobre hacer explotar burbujas; si ocupa 40MB la gente no se va a sorprender". Le preguntamos a Nic si había oído desde dentro algún rumor sobre discos externos o una versión 2 de Wii, pero sin éxito.

Si la experiencia de Nnooo! con WiiWare es una guía, entonces parece que Nintendo no es consciente de lo emocionante que puede llegar a resultar este servicio. Abrir el mercado oficial a los pequeños desarrollos es el camino hacia la verdadera innovación; si Nintendo ajusta un poco esas "vagas directrices", WiiWare podría llegar a ser algo muy a tener en cuenta.

FÓRUM



EM@IL

revistangamer@globuscom.es

Qué opinión te merece NGamer. Qué piensas de Nintendo o cualquier otra compañía. Una foto disfrazado de Link, un poema de amor a Peach, un Mii que se parece a un personaje famoso, o una mancha que ha aparecido en la pared de tu cuarto con la cara de Mario.

El **Fórum** a partir de ahora lo haces tú. Envíanos lo que te dé la gana, consultas, sugerencias, críticas, notas y opiniones.



DIRECCIÓN

Revista NGamer
Calle Covarrubias, 1
28010 Madrid

Para suscripciones, por favor consulta la página 97.

DE MII PARA TI



LA CARTA DEL MES

ESTE MES, LA CARTA SE LLEVA DOS JUEGOS, Y EL PRÓXIMO MES, ¡OTROS DOS!

Queridos amigos de la revista, soy un fan vuestro y os mando dos fotos de dos disfraces míos de dos años distintos en carnaval. La de este año es la de Link. Me gustaría que las publicárais, porque mi padre se ha esforzado mucho en hacerme los disfraces. Gracias.
Aurelio Puerta Díaz

Con un trabajo tan elaborado, es impensable por nuestra parte no publicarlas y darte las gracias a ti por enviarnos las fotos.







ENCUESTA

¿CUÁNDO?

Wii Fit costará 89,99€, ¿qué te parece el precio de lanzamiento?

ENCUESTA DEL MES PASADO

Microsoft comenta que sigue creyendo en la filosofía Wii 60 ¿Qué sistema crees que acompaña mejor a Wii?

XBOX 360	78.6%
PLAYSTATION 3	21.4%

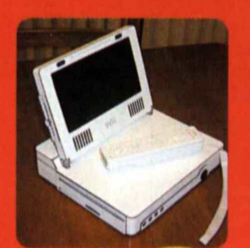
EL USO DEL FORO

Se podría poner una sección especial para las dudas, una revista especial en la cual el staff resolviera firmando con un nombre de algún personaje de un videojuego.
Larissa Niervman

El foro está para eso, si tenéis cualquier duda se resolverá aquí, aunque siempre animamos a los lectores a que sean ellos los que opinen. Fdo:Sonic

WII PORTÁTIL

He comprado vuestra revista desde que salió a la venta. Muchas felicidades por el progreso de NGAMER. Tengo una duda, ¿me la podéis resolver? He visto imágenes sobre una Wii portátil en Youtube. ¿Es verdad que va a salir? Y si sale, ¿cuándo? Gracias. Un saludo.
Pedro Antonio Campos García



Esta Wii portátil es un mod muy bien hecho, pero Nintendo no piensa en algo similar

Posiblemente lo que hayas visto es un mod de algún genio electrónico que ha conseguido unir una Wii a una pantalla LCD de 7 pulgadas. Pero que eso llegue a comercializarse es más falso que una moneda de 3 euros. Así que la respuesta es nunca.

DE NOTAS

Hola. Felicidades por vuestra revista. ¿Qué nota pondríais a *Pokémon Diamante y Perla*?
Rubén Valera

Pues así a ojo y teniéndolo en la lejanía un 80, si eso te sirve de guía, pero no es más que un número suelto que no significa mucho. Si quieres ver más de estos números sueltos te recomendamos que entres en la web www.metacritic.com y verás todas las notas de todos los juegos a nivel internacional ansío como las medias aritméticas de su nota y la valoración de los usuarios. Otra alternativa es www.gamerankings.com

LO MEJOR DE LOS FOROS

Únete a la discusión en http://foros.ngamer.es

MARIO KART SÓLO OFRECERÁ MENSAJES PREDEFINIDOS

totti: El jugador podrá acceder a una serie de frases ya establecidas que podrán ser enviadas a modo de mensajes a otros jugadores.
Funy_re: que si el *No More Heroes* llega censurado y retrasado, que si el *Wii Fit* cuesta un riñón, que si el *Kirby 64* no sale para la CV en Europa... y ahora que el chat viene capado... vaya basura.

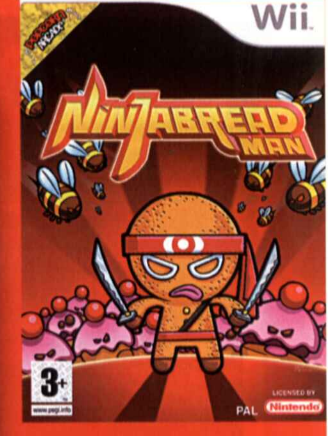
MANDO DE NEO GEO

Vagomaster: Presentado el mando de Neo Geo para la CV de Wii.
K 24: Una pena que seguro que no llegará a Europa.
TurboCod: Todo lo bueno y lo original se queda en Japón. Lo que daría yo por tener el mando clásico en versión Super Nintendo...

FREE LOADER

kakashi1000: Como todos sabéis, es un disco que sirve para poder cargar juegos, tanto de Wii como de Gamecube de otra región que no sea la de la consola. Mencionó y va a salir este otoño (USA). Precio: 9,99 Libras, que son alrededor de 13 euros.
Camecube Comprando no more heroes americano ¡YA!
TurboCod: nos permitirá librarnos por fin del dichoso bloqueo regional de Wii.







CRÓNICAS DE UMBRELLA

Hoy acudí como todos estos meses a comprar mi ejemplar de NGamer. Llegué a casa, me recosté en la cama y comencé a sumergirme en cada página, intentando asimilar toda la información posible. Mi sorpresa fue mayúscula al leer la sección "Fórum" y ver mi carta publicada, una sensación de júbilo me invadió y me hico bendecir esta maravillosa revista, mi palabra había sido oída, y había sido respetada y publicada. No sé como expresaros mi agradecimiento, gracias de corazón. No sé como funciona esto ni si podeis publicar dos cartas del mismo lector en dos meses consecutivos, pero quería realizar una crítica más, en favor de otro juego, quizás infravalorado. En mi opinión, *Resident Evil: The umbrella chronicles*, es un juego divertido, con el que pasar tardes y tardes, jugando sólo o acompañado, a la Wii. Sus gráficos dejan un buen sabor de boca y las animaciones cumplen. El sonido te sumerge en una atmósfera de suspense, que es precisamente el punto fuerte del juego. La jugabilidad es muy buena, y el pique por subir el rango y las armas, te anima a intentar superar las misiones una y otra vez. Innovación ofrece la acorde a un shooter, pero con gratos detalles, como pulsar el botón adecuado en las secuencias de vídeo, o en las peleas con jefes finales. Si bien hay que matizar que sin Zapper se juega mejor, ya que el botón A tiene mal acceso. Mi puntuación sería 89%, no sólo por lo ya citado sino porque un fan de *Resident* no puede perderse tantísima información. Muchas gracias y seguid así.
Alfonso Prada Leal



Mientras que nos ofrezcáis vuestras opiniones, nosotros encantados de publicaros. Creemos realmente que vuestra opinión cuenta mucho, incluso más que las dudas, que fácilmente pueden ser solventadas por internet. Sirva tu carta como ejemplo.

LA CRÍTICA DEL MES

CUANDO EL BAJO PRESUPUESTO Y LA FALTA DE ORIGINALIDAD SE UNEN...

Cuando a una pequeña desarroladora se le da la oportunidad de desarrollar juegos para Nintendo, se espera que la falta de grandes presupuestos se supla con ideas innovadoras, pero cuando las ideas brillan por su ausencia y lo único que importa es hacer caja, nos encontramos con juegos vergonzosos que no destacan en ningún apartado siendo el más desastroso los gráficos, inferiores a los de N64.

Es por eso que es difícil de entender que se permita que Data Design Interactive siga tomando el pelo a usuarios desinformados y causando úlceras con los lanzamientos que han hecho y que tienen previstos para este año. Espero que Nintendo rectifique y deje de permitir que en Wii haya esta clase de juegos que no valen ni el disco sobre el que están grabados.

En la siguiente dirección podéis encontrar algunos ejemplos:

http://217.199.176.105/popcorn/

PIENSA EN 20

Di lo que quieras pero tan sólo en veinte palabras

OKAMI
Bonitos gráficos,un personaje carismático,una propuesta original ,un buen control,un gran argumento,y sobre todo,un gran juego.
totti

Es puro arte en movimiento, como si una mano invisible fuera dando pinceladas cada segundo que pasa.
Luis

WII WARE
Puede tener mucho futuro con juegos que no valdrían 50€, que espero que hagan uso del sensor de movimiento.
Kirby_Blue

Puede que tenga juegos mejores que los que se sacan físicamente, pero ocuparán mucho espacio en la memoria de Wii.
zoipi

COOKING MAMA
Un juego muy realista pero no te gustará tanto si te tomas el stylus a modo de herramienta, mejor tomátelo a una mano.
Santiago Martillo

Es uno de mis juegos favoritos, me encanta, pienso que es muy adictivo, y que cuando empiezas no puedes parar.
P-ChaN

LINK O MARIO
Yo me quedo con link por sus muchos juegos, e incontables aventuras , pero los juegos de mario son muy divertidos.
DJ GOYO

En *Smash Bros* a Link, por cantidad, Mario, por calidad, Link, por carisma, Mario, por valor, Link, por clásico, ambos, y por nada, los dos.
RitsMoray

Link,por ser un heroe y haber sido el personaje de uno de los mejoeres juegos de la historia.
Zaragonio

DE MII PARA TI
Spock



¿A que no habías visto antes estas imágenes de *Brawl*, eh?

DUDAS EN DS

Un saludo chicos, me llamo Sebastián y ya os he escrito anteriormente preguntado si sabéis algo sobre *Street Fighter 4*. En esta ocasión os escribo preguntando que sabeis sobre *Metal Slug 7*. Yo lo único que sé es que será un juego exclusivo para Nintendo DS. ¿Me podéis facilitar algo de información? En youtube hay algún vídeo sin verse nada especial y alguna que otra imagen en la web. Pero...¡quiero saber más! Gracias por adelantado y si podéis hablar algo sobre *Contra 4* en el próximo número mas agradecido todavía. ¡Un saludo!
Sebastián Cortez Jiménez

Sobre Metal Slug 7 no se han dado detalles al respecto, salvo su propio anuncio allá por el Tokio Game Show 2007 de la mano de SNK. Los que lo probaron en su día comentan que no aporta novedades (lo cual no es malo) y que tampoco aprovecha las posibilidades de DS.
Sobre Contra 4, su fecha es indeterminada. Tras su salida en Estados Unidos lo único que queda ya por comentar es su lanzamiento en Europa. Cuando esto ocurra tendréis su completo análisis.

REGION FREE

¿Haría bien comprando *Brawl* en Play Asia de EEUU? ¿Es compatible con la versión PAL de la Wii?
Francisco Javier Ortega Palacios

Harías fatal, ya que Wii no es region free. Esto significa que sólo podrás comprar juegos PAL, esto es, el formato europeo. Otra posibildad es hacerte con una consola americana, o con un Free Loader ya anunciado (ver foro). Sí, sabemos lo que estás pensando.

ODIO

Hola, soy un niño de 11 años y voy a 6ºA. Quiero manifestar mi repulsión y odio hacia dos cosas:
1º: Algunos juegos on-line que consisten en ir con un kart de Mario atropellando a Goombas, Koopas... o de ir con una metralleta disparando con Mario, o incluso una página web que salían pokémons con la cabeza cortada, sangrando... No sólo me parece indigno e inmoral, si no te gusta, pues no lo veas y ya está, sino también asco y repugnancia, ver la sangre. Creo que se debería tomar medidas en este tipo de cosas.
2º: El pirateo. Es ilegal, pero no tiene límites. Desgraciadamente, conozco a compañeros míos con todas sus consolas pirateadas. Cuando fui a China, me aluciné por la capacidad de pirateo. Casi todas las consolas tienen módulos piratas o discos con millones de juegos almacenados. Me gusta el método que tienen en EE.UU. contra los piratas: quitarle Internet durantes algunos meses, que me parece una mínima parte de lo que deberían recibir.
Santiago Martillo

Increíble tu planteamiento. ¿Seguro que tienes 11 años?

GANADOR

SORTEO FUNDA NDS

FUNDA DS DE ARDISTEL PARA FRANCISCO GONZÁLEZ, *BADALONA (BARCELONA)*



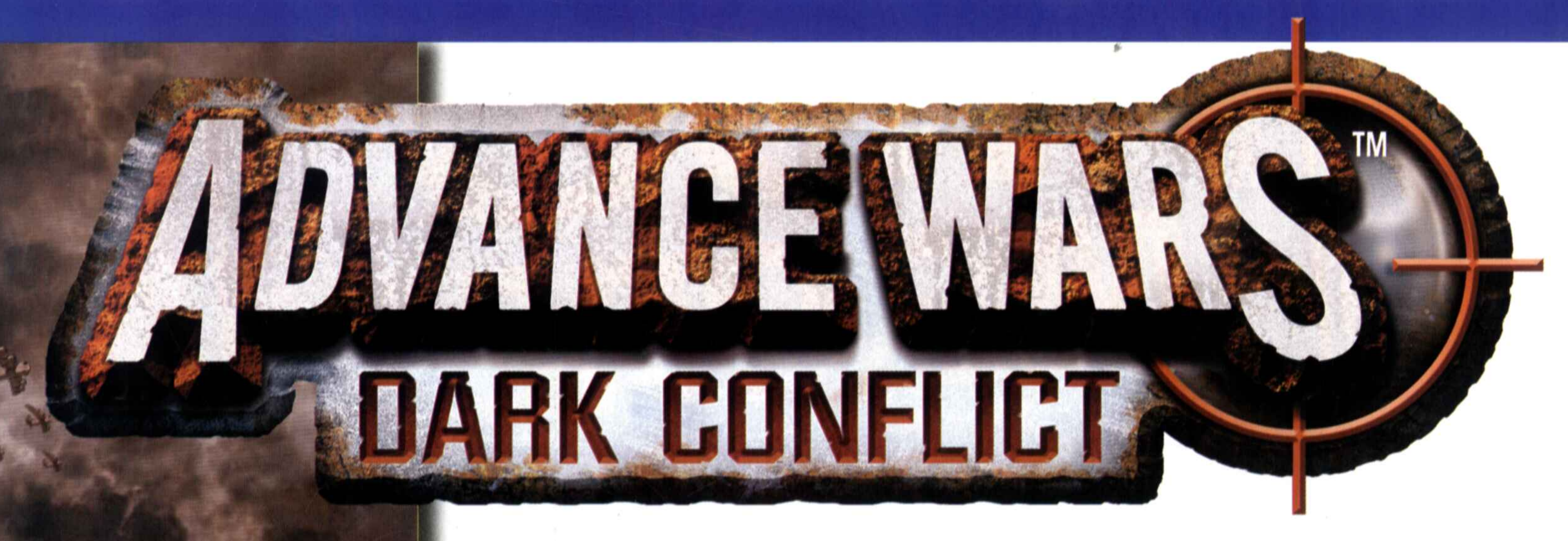
GANADORES

RELACIÓN DE PREMIADOS CON UN JUEGO BOOGIE, SORTEADOS EN EL NÚMERO 4 DE NGAMER:

- **Jesús Rodríguez García,** *Málaga*
- **Cuscullola Relat, Manresa** *(Barcelona)*
- **Leticia Vaquero García,** *Bilbao (Vizcaya)*
- **David Casanovas Castro,** *Mataró (Barcelona)*
- **Kevin Lara Cornejo,** *Fuenlabrada (Madrid)*
- **Carlos Álvarez García,** *Humanes (Madrid)*
- **María Varela Martín,** *Almería*
- **Mario Rodríguez Fernández,** *Mollet del Vallès (Barcelona)*
- **Francisco Manuel García Matas,** *Priego de Córdoba (Córdoba)*
- **Eduardo Merino Gutiérrez,** *Arganda del Rey (Madrid)*



Concurso



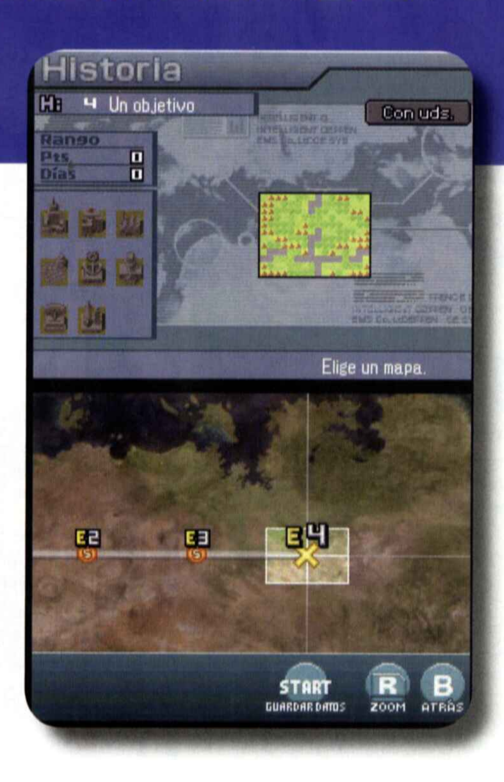
El **GANADOR** del concurso **RECIBIRÁ UN JUEGO DE ADVANCE WARS DARK CONFLICT** para **NINTENDO. HAY 15 JUEGOS** esperándote. Sólo tienes que responder a una sencilla pregunta:

¿CÓMO SE LLAMA EL ESTUDIO ENCARGADO DEL DESARROLLO DE ADVANCE WARS?

¡PARTICIPA Y GANA CON ADVANCE WARS DARK CONFLICT Y NINTENDO!











¡Ármate de paciencia, descubre la estrategia y contesta a nuestra pregunta!

CÓMO PARTICIPAR:

Basta con responder a esta pregunta:

¿CÓMO SE LLAMA EL ESTUDIO ENCARGADO DEL DESARROLLO DE ADVANCE WARS?

- ❑ **Intelligent Systems** ❑ **Treasure**
- ❑ **Nintendo EAD**

Nombre:

Apellidos:

Tel.:

Dirección: C.P.:

Población:

Provincia:

Edad: E-mail:

Puedes participar enviando tu propuesta a: Revista ***NGAMER***. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Si eres suscriptor, puedes mandar tu número junto con tus datos y la respuesta por e-mail a ***revistangamer@globuscom.es*** y entrarás en el sorteo igualmente. El ganador recibirá un videojuego ***Advance Wars Dark Conflict*** para Nintendo DS.

GLOBUS COMUNICACIÓN ,S.A. le informa que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerle un mejor producto. Puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º . 28010-Madrid.

DOWN

RECUERDOS DEL PASADO



Uno no puede dejar de aprender sobre el sector cuando echa la vista atrás, y descubre dónde están sus orígenes. Nintendo con sus cartas y Namco con su tecnología dispuesta a ayudar.

Pese a que la compañía está venida a menos (al menos en cuanto a calidad se refiere), y sobre todo desde su afiliación con Ban Dai, las glorias pasadas de Namco hablan por sí solas. Te invitamos a que las descubras.

Continuamos con una sección muy especial. Tras el Making of de *Mario 64*, llega un juego que tiene mucho que contar. Sólo tienes que pasar la página para reunirte con él. Concluimos con nuestra sempiterna lista de juegos para la CV. Si al paso que vamos, dentro de un tiempo tendremos que seleccionar sólo los mejores, no me quiero ni imaginar que ocurrirá cuando WiiWare aparezca...

UN POCO DE HISTORIA
NAMCO

Waka, waka, waka...

Como veis, pone *Puck Man*. No era una broma para recurrir al chiste fácil

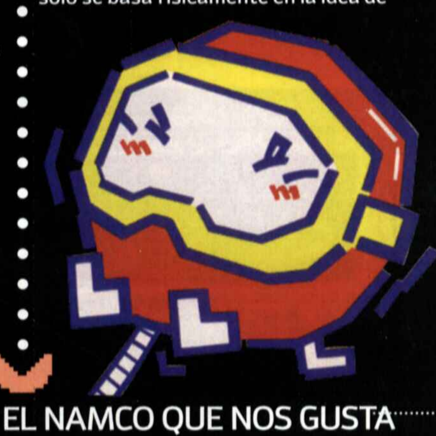
Cuando Toru Iwatani diseñó a Pac-Man en 1980, el objetivo de la hambrienta bola amarilla era ganarse el corazón de las jugadoras femeninas. Entonces, en 1987, triunfaron en los salones recreativos con *Final Lap*, el primer juego de carreras con múltiples cabinas, para ocho jugadores. Sin olvidar su trabajo en el campo de la tecnología para discapacitados y ancianos; un sello "sin barreras" que busca curar y desarrollar a través de los videojuegos.

Algunos la podrían etiquetar de empresa que ha perdido el norte, y tendrían parte de razón. Fue creada en 1955 por Masaya Nakamura como Nakamura Manufacturing; aquella empresa, futura Namco, se iba a dedicar inicialmente a los caballitos mecánicos, ofreciéndoles diversión a los niños en los grandes almacenes japoneses. No fue hasta que compraron la división japonesa de Atari en 1974 que se alejaron de ello para adentrarse en el negocio de las recreativas.



Partiendo de una pizza

Cuatro años después llegaría el lanzamiento de la primera máquina recreativa creada a nivel interno, *Gee Bee*, una mezcla entre pinball y *Breakout* desarrollada por el creador de *Pac-Man*, Iwatani. No crearía a este lunático zampa-puntos hasta 1980, con un diseño del personaje que siempre se ha atribuido, anecdóticamente, a Iwatani cogiendo un trozo de pizza y visionándolo en el círculo restante. Él siempre ha admitido[1] que el viejo Pac estaba basado en una versión redondeada del kanji de kuchi, que significa boca. No sólo se basa físicamente en la idea de



HISTORIA ENLATADA

EL NAMCO QUE NOS GUSTA



Splatterhouse Wanpaku Graffiti Namco creó la saga de masacrar zombies llamada *Splatterhouse*; en esta entrega maquillaron un poco a Rick. Las vísceras malvadas nunca fueron tan bonitas.



Star Wars Una adaptación del Episodio IV exclusiva de Famicom; los frikis que proclaman que Luke tiene una habilidad con el sable láser y con la Fuerza que no llegaría a tener hasta el Episodio V. ¡Venga ya!



Battle City Una visión futura de nuestra civilización en la que los tanques atraviesan las calles destrozando los escenarios, con la intención de acabar con sus compañeros tanques. Como un viernes noche cualquiera, vaya.



Mendel Palace Historia en estado puro: el primer juego que desarrolló la compañía Game Freak, que posteriormente crearía *Pokémon*. Editado por Namco, es un puzzle de dar vueltas a baldosas.



LA MÁQUINA DEL TIEMPO p90
¡Los últimos lanzamientos de la CV!



1 Las ideas de Iwatani sobre *Pac-Man* son muy graciosos debido a la cantidad de profundidad psicológica que le atribuye al personaje. Dijo, del glotón circular, que: "no se le ha educado para distinguir entre el bien y el mal. Actúa más como un niño pequeño que como persona mayor. Pensad en él como si fuese un niño aprendiendo a lo largo de sus actividades diarias. Si alguien le dice que las pistolas son malas, es del tipo de persona que iría, rápidamente, a comer pistolas".

"Sonrío cuando pienso en la cantidad de gente que habrá jugado, o tan sólo lo haya visto"
ASÍ SE HIZO... PÁG 88



LOAD

"boca", sino que el nombre de Pac tiene su origen en el argot japonés paku paku; una frase cómica usada para describir el sonido de una boca comiendo. Por aquel entonces, Paku se convertiría en Puck-Man; el nombre de Pac-Man nacería cuando Midway se dio cuenta de lo fácil que sería alterar el nombre para obtener algo de mal gusto.

En 1984 llegaría el primer lanzamiento de Namco para Famicom: un port de *Galaxian*. Hasta 1994, los lanzamientos de Namco para consolas domésticas llegarían bajo el nombre de Namcot, y sus primeros 18 juegos para Famicom estarían numerados; algo muy útil si quisieras, por ejemplo, escribir una lección de historia para la sección retro de una revista de Nintendo. Es revelador que sólo dos de los 18 originales no eran ports de recreativa: el oscuro puzzle *Babel No Tou* y *Star Luster*, un clon del shooter espacial de Atari *Star Raiders*.

Monta jaleo

No, el corazón de Namco se encuentra en los recreativos, como demostraron con sus creaciones de cabinas cada vez más absurdas. El mismo año que *Final Lap* desarrollaron el simulador de conducción del Eunos Roadster en colaboración con Mazda. Una bestia del tamaño de un coche, pero que no era nada en comparación con el escenario jugable de *Galaxian 3*. Seis jugadores, una pantalla de cinco metros de ancho y una de las mejores experiencias recreativas de todos los tiempos[2]. Y le habría costado a tu salón recreativo unos 150.000 dólares.



Erradica serpientes y recupera fuerza en las piernas. Dos pájaros. Un tiro

Con la intención de "rehabilitar", Namco lanzó el Hustle Club ("club de jaleo") para ancianos y discapacitados. Si te imaginas un híbrido de salón recreativo y hogar del jubilado, estarás por el buen camino. Estos centros tienen PS2 modificadas que permiten que los abuelos puedan ganar unas partidas de *Tekken* y PCs que permiten a las abuelas desahogarse soltando improperios.

Su línea de máquinas recreativas usadas para la rehabilitación es algo más experimental. Una versión más pequeña de *Taiko no Tatsujin* ayuda fortalecer los brazos en un festival de tambores, y *Doki Doki Snake Crusher* es una versión en el suelo del juego de aporrear topos, pensado para jugar con los pies, potenciando los músculos de las piernas en el proceso. Al fusionarse con Bandai en 2005, se convirtieron en la tercera editora en Japón, con incontables reiteraciones de glorias pasadas.

HACIENDO DEL TIEMPO NUESTRO MEJOR ALIADO

RETRO DESCARGAS

Los juegos más de moda en el catálogo de la Consola Virtual.

PHANTASY STAR II

CONSOLA: **MEGA DRIVE** PUNTOS WII: **800**
PEGI: **POR CONFIRMAR** JUGADORES: **1**

Superior en prácticamente todos los aspectos al *Phantasy Star* original, una historia épica y un estilo visual que ahora te echaría para atrás a la primera. Sin embargo, su excelso guión y su gran puesta en escena lo elevan en el olimpo del vintage. Una joya.



ETERNAL CHAMPIONS

CONSOLA: **MEGADRIVE** PUNTOS WII: **800**
PEGI: **13+** JUGADORES: **1-2**

De nuevo Sega nos devuelve otro juego de lucha. Grandes sprites y animaciones repetidas para un título que intentó aprovechar el furor por *Street Fighter*. ¿Un monito luchando? Espera, espera, ¡también hay una gallina! Correcto, a esto nos referimos cuando hablamos de diseño de personajes.



LORDS OF THUNDER

CONSOLA: **TURBOGRAFX** PUNTOS WII: **800**
PEGI: **7+** JUGADORES: **1**

Bueno, pues parece que alguién debió leer nuestra lección de historia del mes pasado con Hudson y ha decidido otorgarnos uno de los shooters más característicos de la compañía. Recoge el testigo de la acción y los reflejos de antaño. Bastante bien.



SUPER STREET FIGHTER II THE NEW CHALLENGERS

CONSOLA: **SNES** PUNTOS WII: **800**
PEGI: **12+** JUGADORES: **1-2**

¡Bien! Nuevos luchadores para el juego de lucha más clásico y nuevo del momento. En esta versión disfrutaremos también de nuevos combos que agilizaban los movimientos de nuestros dedos y descendían aún más la vida del rival.





Sky Kid Los niños del cielo del título no son los jóvenes aspirantes a pilotos que podrías pensar por el título, sino que son los Barón Rojo y Blue Max reales. Los nombres volverían a aparecer en *Ace Combat 6*.



Wonder Momo Precursor de *Viewtiful Joe*, Momo lucha mientras una audiencia cada vez mayor se reúne para ver el espectáculo. Nunca llegó a EEUU por culpa de la ropa interior de Momo, bien visible.



The Tower of Druaga Los objetos se sitúan de forma aleatoria, y los numerosos monstruos hambrientos no son el único problema al que te enfrentarás en tu ascenso por esta torre de espada y brujería.



Phelios ¡Por Dios! ¡Qué lección de historia más aburrida! Ojalá fuese posible aprender los mitos griegos mientras disparas, como quien no quiere la cosa, a la cara de Medusa en un shooter de scroll vertical. ¡Como aquí!



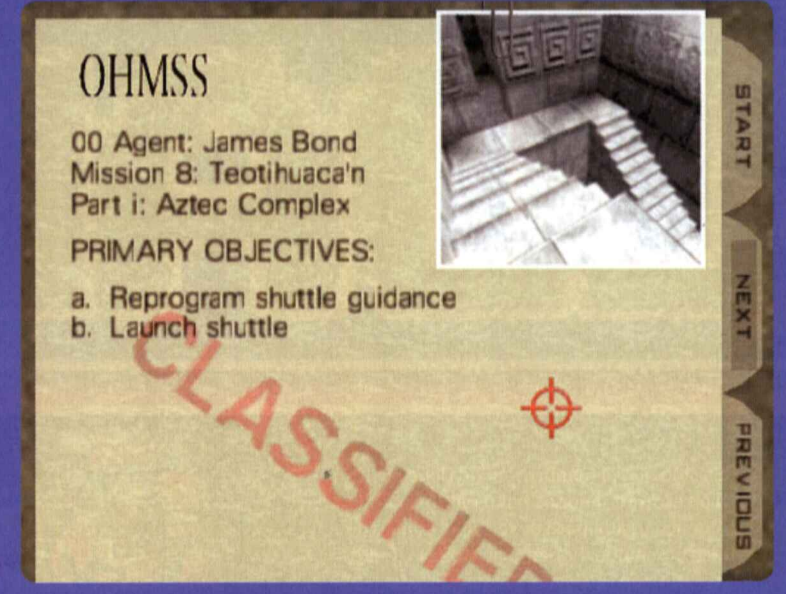
Ridge Racer 64 Vale, Namco sólo contribuyó con un puñado de contenido, pero el hecho de que haya sido el equipo Nintendo la desarrolladora explica el por qué es tan sorprendetemente rápido y fluido.



2 El tamaño de la máquina recreativa no era el único elemento gigantesco de *Galaxian 3*. También utilizaba lo último en tecnología de vídeo: el Laserdisc. ¿Los recordáis? Eran enormes.



El juego consta de 18 misiones que marcan y amplian el camino de la película. Comenzando en la misión de la presa Byelomorye en la URSS. También había dos misiones extra.



El menú se reprensentaba mediante un dossier del MI6, la agencia de Bond. Mediante una mirilla roja era posible seleccionar las opciones. Dicha mirilla también era seleccionable en el juego en sí.

GOLDENEYE 007 CÓMO SE HIZO

"Me hace sonreír el pensar en toda la gente que lo habrá juga

Fue la propia Nintendo quien tuvo la idea de hacer un juego de *GoldenEye*. Tras conseguir la licencia de la por aquel entonces nueva película de Bond, le comunicaron a Rare lo que querían: un plataformas para SNES al estilo de *Donkey Kong Country*.

Afortunadamente, el líder del proyecto en Rare rechazó esta propuesta, y le contestó a Nintendo que prefería trabajar en la nueva y flamante N64. Nació así el *GoldenEye 007* que conocemos, un shooter en primera persona completamente en 3D; pero antes de llegar a vender ocho millones de copias a nivel mundial, los programadores del juego, un equipo de nueve personas para las que este era su primer título, tuvieron que ajustar esa excelente mezcla de sigilo, disparos y secretos.

Entrando en situación

"Cuando empezamos, queríamos crear una especie de mezcla entre *Virtua Cop* y *Doom*"; recuerda el diseñador de *GoldenEye* que, al igual que todos los empleados de Rare, prefiere permanecer en el anonimato. "Pero como también queríamos lanzar el juego cerca del lanzamiento de N64, nos decantamos por crear un shooter guiado, ya que nos llevaría menos tiempo. Teníamos una cámara que se movía siguiendo un camino prefijado a lo largo del nivel, y se usaba el stick analógico para apuntar y disparar".

Sin embargo, muy pronto Rare se puso a programar a los guardias para que se moviesen con propia voluntad, y permitir a los jugadores guiar a 007 hacia donde quisiesen.

"Te involucrabas más, porque tenías la opción de decidir a dónde ir y qué hacer. Daba más sensación de que de verdad estabas allí. Los elementos guiados aún sobrevivieron durante un tiempo, incluso consideramos el dejarlos como un modo extra; pero poco a poco quedaron abandonados".



Rare tenía clara su misión: recrear el film del modo más fiel posible, permitiendo a los jugadores la inmersión en la experiencia de la película y meterse en la piel de Bond. Para ello, hacían falta dos cosas: entornos de la película reconocibles y una jugabilidad realista al estilo James Bond.

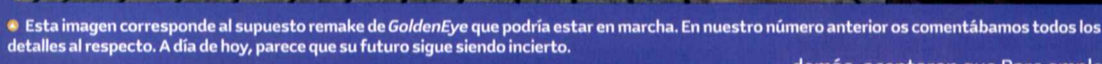
Rare recibió constantemente planos de diseños, fotografías e incluso guiones desde el rodaje, que permitieron que las localizaciones del juego ofreciesen un sentimiento de "realismo" sin precedentes.
Según el diseñador del juego, "nadie había intentado crear entornos ultrarrealistas con anterioridad, simplemente porque no había una buena razón para hacerlo. Era la oportunidad perfecta, y no me gusta pensar en las distancias que habría que recorrer si no hubiese una película a la vez: viajes de localización a San Petersburgo, Cuba, Arecibo...".

Acción sigilosa

Meter todo en el juego fue algo problemático. El satélite gigantesco en particular comenzó su vida a la velocidad de un caracol, antes de que una programación inteligente (y la eliminación del suelo del nivel) le permitiera acelerar.

"Hubo muchos problemas", explica Rare. "Pero si nos hubiésemos limitado a niveles más sencillos para nosotros, tal vez *GoldenEye* no hubiese sido tan buen juego. Los entornos de la película nos obligaron a seguir ciertas líneas; y nos aseguraron que teníamos una variación importante en los niveles".




Esta imagen corresponde al supuesto remake de *GoldenEye* que podría estar en marcha. En nuestro número anterior os comentábamos todos los detalles al respecto. A día de hoy, parece que su futuro sigue siendo incierto.


Las armas eran un sello de la casa. La inicial de Bond es una PP7, con silenciador. A lo largo de la aventura recogeremos diversas armas, cada una con sus propias características muy marcadas.

Para el segundo elemento principal de *GoldenEye*, las misiones al estilo Bond, Rare tuvo cuidado al seleccionar objetivos que funcionasen bien, pero sin crear un conflicto con el argumento de la película o el modo en el que James afronta los problemas. El sigilo jugó un papel muy importante; pero los disparos seguían siendo lo principal.

Regalo de Navidad

"Nuestra primera demo con tiroteos fue bastante graciosa", admite el diseñador. "El efecto del impacto de bala no distaba mucho de alguien agitando una botella de ketchup dentro de la pantalla del televisor. Es por eso que optamos por mantener unos niveles bajos de sangre; las películas de Bond no destacan por sus vísceras o sus montañas de muertes violentas". Nintendo pidió versiones con sangre roja, verde, naranja y azul claro; tras ver el horroroso resultado de las demás, aceptaron que Rare emplease pequeñas cantidades de sangre roja.

Para ayudar al ritmo del juego, Rare pudo añadir elementos de los escenarios que no estaban en la película. Como resultado, los momentos reales de la película (como hacer puenting desde la presa de Arkangelsk) se complementan con las tareas brillantes salidas de los cerebros de Rare, incluyendo el tenso rescate de rehenes en la fragata.

A medida que se pulían los niveles y la acción, Rare fue capaz de introducir agujeros de balas en las paredes, barriles y cajas destructibles, e incluso guardias que reaccionaban de forma distinta según en dónde recibían el tiro.

Sólo llegarían a materializarse la mitad de esas ideas en el juego; pero fueron las que ayudaron al mismo a alcanzar la auténtica grandeza, y lograr que *GoldenEye* fuese un éxito instantáneo de crítica y público en su lanzamiento en agosto de 1997 en EEUU. En Europa, se agotó en diciembre, cuando los usuarios de N64 lo convirtieron en su regalo de Navidad. A día de hoy, es segundo en ventas de N64, superado por Mario 64.

"Me hace sonreír cuando pienso en la cantidad de gente que habrá jugado a GoldenEye, o tan sólo lo haya visto", dice el programador jefe. "Con suerte, habrán disfrutado con él".

No está mal. Seguro que Pierce siente envidia de su propio yo virtual



CUADRUPLICADO

Sin duda una de las claves que marcó el éxito de *GoldenEye* a nivel jugable fue su multijugador, una experiencia que ya marcaba lo que los FPS potencian ahora con sus modos online. Hasta cuatro jugadores simultáneos a pantalla partida, personalizables y en diferentes niveles cerrados. ¿Quién no recuerda alguna de aquellas maravillosas partidas? ¿Y la siguiente? ¿Y la de después?

MÁQUINA DEL TIEMPO

Los próximos juegos de la CV

En el mundo de la Consola Virtual, es difícil seguir el rastro a los lanzamientos. Los juegos aparecen con avisos de apenas un día, pero podemos adivinar que el estupendo *1080º Snowboarding* (**1**) ya ha caído, sin duda, al catálogo de descargas de N64. El juego laberíntico de dragones *Devil World* (**2**) hará lo mismo en la zona de NES, y la aparición inminente de *Phantasy Star II* (**3**), de Sega, debería satisfacer a los aficionados a los RPG.

En PC Engine/Turbografx, *SimEarth* (**4**) es un producto ambicioso para consola, pero logró adaptarse a varios formatos en su época, mientras que *Operation Wolf* (**5**) es un juego mucho más típico de NES que ya ha aparecido en América.

Los seguidores de los shooters de saltar plataformas disfrutarán con *Mega Turrican* (**6**), versión de Mega Drive del famoso juego de Amiga de Factor 5. Y los aficionados a los puzzles estarán satisfechos de saber que *Puyo Puyo 2* (**7**) cuenta con planes de lanzamiento fuera de Japón. Tal vez, en algún momento, nos volvamos a encontrar con otra promoción especial como la que nos trajo *Sin & Punishment* y la versión japonesa de *Super Mario Bros 2* del Hanabi Festival el año pasado.

Llegará algo antes la versión original para SNES de *Pilotwings* (**8**), que valdrá 800 puntos. Ha sido una opción durante mucho tiempo, así que con algo de suerte no tardará mucho en salir. Por el contrario, *Super Mario RPG* (**9**) parece que todavía no va a entrar en el menú, por algún motivo desconocido. Echad un ojo al canal Tienda cada viernes, y cruzad los dedos.



ANTIGUAS NOVEDADES

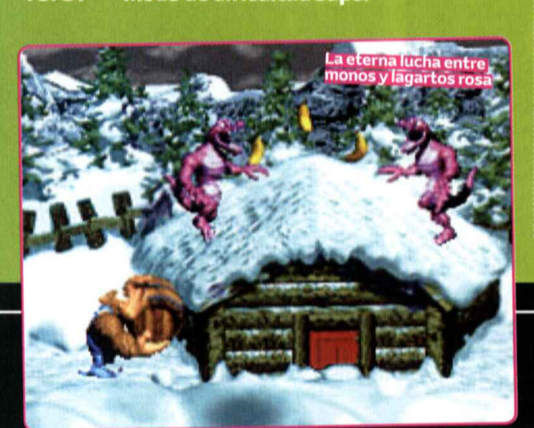
Trucos y consejos para algunos de los títulos recientes de la Consola Virtual

DONKEY KONG COUNTRY 3

CÓDIGOS

Vete al menú de selección de juego, marca una de tus partidas guardadas y pulsa L, R, R, L, R, R, L, R, L, R. Conseguirás tener acceso al menú de trucos, donde podrás introducir los siguientes códigos:

ASAVE Autoguardado activado
COLOR Cambia de color
ERASE Borra tus tiempos
LIVES Consigue 50 vidas
MERRY Un extra de temporada
MUSIC Prueba de sonido
WATER Accede a la primera catarata
HARDR Modo de dificultad extra
TUFST Modo de dificultad súper


La eterna lucha entre monos y lagartos rosa

Robots con armas. ¿Dónde está el fallo?

CYBERNATOR

CONTINUES EXTRA

Pulsa a la vez Arriba, L y R en la pantalla de título, luego pulsa Start para empezar con más continues.

FALLO EXTRA

No mates al enemigo final al final de la primera fase. En vez de eso, termina todo el resto del juego y conseguirás el final "malo".

POKéMON SNAP

RETO DE PUNTUACIÓN

Hay varias puntuaciones predeterminadas que debes alcanzar para terminar el juego, pero sólo tendrás acceso a ellas una vez has completado todo el título al menos una vez. Cuando hayas conseguido una foto decente de Mew, enséñasela al Profesor y podrás medir tu progreso contra los maestros de la fotografía de la propia Nintendo.


¡Vaya! ¡Mew tiene un aspecto diferente en la versión para la Consola Virtual!



LA GRAN LISTA





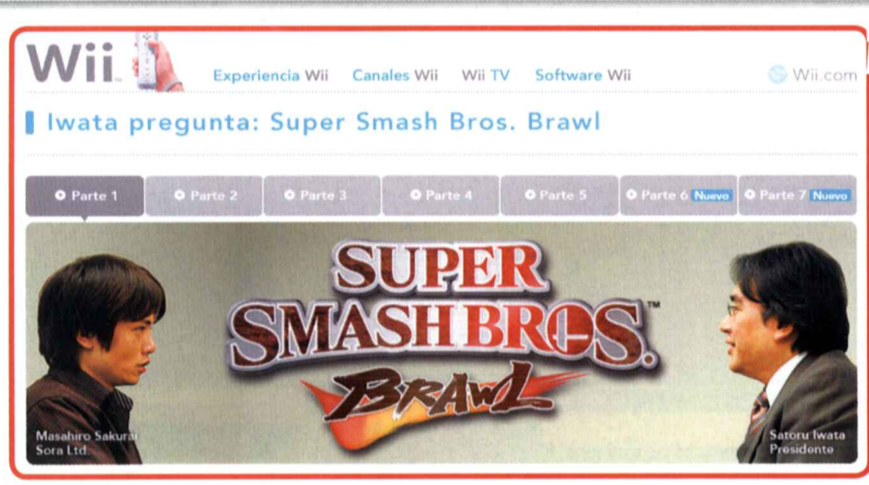
TE AYUDAMOS A DISTINGUIR LOS JUEGOS QUE MERECEN TUS PUNTOS DE LOS QUE NO

JUEGO	¿DE QUÉ VA?	¿SÍ?
NES		
Adventures Of Lolo	Puzzle que deja en ridículo a otros	✔
Balloon Fight	Fusión entre 99 Red Balloons y Joust	✘
Baseball	Tedio deportivo básico	✘
Blades Of Steel	Hockey sobre hielo de Konami	✔
Bubble Bobble	Nos encanta este juego clásico	✔
Castlevania	Viaje lateral para acabar con Drácula	✔
Castlevania 2	Esta vez es la aventura de Simon	✘
Donkey Kong	Juego de monos clásico	✘
Donkey Kong Jr	Pequeños simios y abejas	✘
Donkey Kong Jr Math	Molesto mono matemático	✘
Double Dribble	Baloncesto. No muy bueno.	✘
Excitebike	Crea tus propias pistas de moto	✔
Galaga	Similar a Invaders pero algo mejorado	✔
Gradius	Shooter protónico con scroll	✘
Ice Climber	Escaladores en hielo muy monos	✔
Ice Hockey	Lenta acción cinco contra cinco	✘
Kid Icarus	Un poco de Zelda, un poco de Metroid	✔
Kirby's Adventure	Diversión con plataformas flotantes	✔
Legend Of Zelda	La aventura original	✔
Lunar Pool	PUna piscina en la luna. Si.	✘
Mach Rider	Road Rash, pero sin ser Road Rash	✘
Mario & Yoshi	Puzzle excesivamente tedioso	✘
Mario Bros	Fontanero a una pantalla de longitud	✘
Mega Man	Aventura difícil que requiere experiencia	✘
Mighty Bomb Jack	Anticuado plataformas con bombas	✘
NES Tournament Golf	El golf de Wii Sports, pero en viejo	✘
Ninja Gaiden	Acción ninja esencial	✔
Ninja Jajamaru-Kun	Impronunciable e innecesario	✘
Pac-Man	Waca, waca, waca, etc	✔
Pinball	Mesas vacías y abstractas	✘
Probotector 2	Versión robótica de Contra	✔
Punch-Out!!	Emocionante lucha con los puños	✔
Soccer	No es PES	✘
Solomon's Key	Juego de puzzle olvidado	✔
Super Mario Bros	Está en otro castillo	✔
Super Mario Bros 2	No es el "verdadero" Mario, pero sí genial	✔
Super Mario Bros 2 (JPN)	Difícil y obligatorio para los aficionados	✔
Super Mario Bros 3	Clásico absoluto. ¡Mapache al ataque!	✔
Teenage Turtles	Plataformas extremo de los 90	✘
Tennis	NES no puede con las físicas de las pelotas	✘
Urban Champion	Hilaridad con peleas de borrachos	✔
Volleyball	Abominación deportiva demasiado compleja	✘
Wario's Woods	El momento de gloria de Toad	✘
Wrecking Crew	Mario patea taquillas	✘
Xevious	Difícil shooter arcade	✘
Zelda II	El del scroll horizontal	✘
SNES		
ActRaiser	SimCity con combates con espada	✔
Breath Of Fire II	Excelente RPG de fantasía	✔
Cybernator	Acción y plataformas robóticas	✔
DK Country	Todo sobre los gráficos	✔
DK Country 2	"Buenos gráficos", dice Kittsy	✔
DK Country 3	Si te gustaron los dos primeros...	✔
F-Zero	Veloz e intenso juego de carreras futurista	✔
Final Fight	Alcalde musculoso y luchador	✔
Gradius III	Hazte mejor con R-Type III	✘
Harvest Moon	Gran RPG de granja	✔
Kirby's Dream Course	Básicamente, minigolf. Con Kirby	✘
Kirby's Ghost Trap	Clon rosa de Puyo Puyo	✘
Mystical Ninja	Plataformas de la vieja escuela	✔
R-Type III	Shooter decente	✔
Sim City	Planificación urbana de vieja escuela	✘
Street Fighter II	Enfrentamientos legendarios	✔
Street Fighter II Turbo	Hyper Fighting	✔
Super Castlevania IV	Aventura de eliminar vampiros	✔
Super Ghouls 'n Ghosts	Joya de las plataformas muy difícil	✔
Super Mario Picross	Rompecabezas de tallar bloques	✔
Super Mario World	Obra de un genio	✔
Super Metroid	Brillante historia de cazarrecompensas	✔
Super Probotector	Tan duro como un muro de hormigón	✘
Super R-Type	Hazte mejor con R-Type III	✘
Vegas Stakes	Apuestas algo sombrías	✘
Zelda: Link To The Past	Realmente épico	✔
N64		
F-Zero X	"Maldita sea, esto es rapidez"	✔
Lylat Wars	Nombre absurdo, gran juego	✔
Mario Kart 64	Carreras entre cuatro	✔
Paper Mario	RPG que hace sonreír	✔
Pokémon Snap	Absurdo safari fotográfico	✘
Sin And Punishment	Genial shoot'em'up de anime	✔
Super Mario 64	Plataformas revolucionario	✔
Wave Race 64	Diversión sobre motos acuáticas	✔
Yoshi's Story	Dulce diversión plataformera	✔
Zelda: Ocarina Of Time	El primero en 3D	✔
Mega Drive		
Alien Soldier	Shooter clásico de Tresaure	✔
Altered Beast	Festival de golpes arcade	✘
Bio-Hazard Battle	Shooter orgánico	✘
Bonanza Bros	Robos silenciosos	✔
Columns	Puzzle sin carisma	✘
Comix Zone	Lucha artística y original	✔
Crack Down	No confundir con el de Xbox 360	✘
Dr Robotnik	Puyo Puyo con otro nombre	✘
Dynamite Headdy	Original clásico de las plataformas	✔
Ecco The Dolphin	Aguanta la respiración	✔
Ecco: Tides Of Time	Que alguien recoja las redes de atún	✘
ESWAT: City Under Seige	Sencillo shooter urbano	✘
Gain Ground	Shooter con una sola pantalla	✘
Ghouls 'N Ghosts	Difícil y cruel	✘
Golden Axe	Anticuado beat'em'up fantástico	✘
Golden Axe II	Quédate con Streets of Rage	✘
Gunstar Heroes	Shooter tremendamente imaginativo	✔
Kid Chameleon	Clon de Cory Feldman con máscara	✘
Light Crusader	RPG isométrico de Tresaure	✔
Ristar	Más lento que un erizo	✔
Rolling Thunder 2	Aventura de lucha estilo *Shinobi*	✔
Shining Force	RPG por turnos de culto	✔
Shining In The Darkness	Quédate con Shining Force	✘
Shinobi III	La culminación de la saga	✔
Sonic 2	Más anillos, con más velocidad	✔
Sonic 3D	Erizo isométrico para olvidar	✘
Sonic The Hedgehog	Mejor que Alex Kidd	✔
Sonic The Hedgehog 3	Llega Knuckles y Tails vuela	✔
Sonic Spinball	Inteligente aventura de pinball	✔
Space Harrier II	Débil lejos de los recreativos	✘
Streets Of Rage	Combates con botellas rotas	✔
Streets Of Rage 2	Gamberros golpeados con patines en línea	✔
Story Of Thor	Fornido RPG de acción	✔
ToeJam & Earl	Porque los alienígenas son excéntricos	✘
ToeJam & Earl 2	No tan funky como el primero	✘
Vectorman	Un poco como Gunstar Heroes	✔
Virtua Fighter 2	Lucha pero sin 3D	✔
Wonder Boy In Monster World	Es Dynastic Hero	✘
Neo-Geo		
Art Of Fighting	No es el rey	✘
Baseball Stars 2	Tan bueno como puede serlo el béisbol	✔
Blue's Journey	Surrealista aventura de plataformas	✔
Fatal Fury	Clon de Street Fighter II sólido	✔
King Of Fighters '94	El mejor juego de lucha hasta la fecha	✔
Magician Lord	Decente aventura de plataformas	✔
World Heroes	Más lucha con sprites gigantes	✘
Turbografx-16		
Air Zonk	Bonk se apunta al shooter con scroll	✔
Alien Crush	Pinball de fantasía	✘
Battle Lode Runner	Diversión plataformera para cinco jugadores	✔
Bomberman '93	Explosiva acción para cinco jugadores	✔
Blazing Lazers	O GunHed: explosión genial	✔
Bloody Wolf	Extrañas animaciones de muerte	✘
Bonk's Adventure	Chico de las cavernas	✔
Bonk's Revenge	Más Bonk para tus puntos	✔
Bonk 3: Bonk's Big Adventure	Todavía más Bonk para tus euros	✘
Chew Man Fu	Peligros tras las esquinas	✔
China Warrior	Monjes geniales dando patadas en sprites	✔
Cratermaze	Una regular variante de Bomberman	✘
Dead Moon	Shooter con scroll para salvar la luna	✘
Devil's Crush	Satánico pinball de fantasía	✔
Double Dungeons	Aventura hacia el tedio	✘
Dragon's Curse	O Wonder Boy III	✔
Dragon Spirit	Shooter con scroll. Y con dragones	✘
Drop Off	Seguramente lo tires	✘
Dungeon Explorer	Lucha contra avispas bajo tierra	✘
Dynastic Hero	Es Wonder Boy In Monster World	✘
Galaga '90	Esto es un baile galáctico	✔
Gate Of Thunder	Shooter bastante bueno	✔
JJ & Jeff	Locura de chorrear todo con aerosol	✘
Military Madness	Estrategia basada en la luna	✔
Motoroader	Conducción horrible	✘
Neutopia	Quiere ser Zelda. No lo consigue	✘
New Adventure Island	Skateboard prehistórico	✔
Ninja Spirit	Un poco como Shinobi, bastante bueno	✔
Power Golf	Golf de 8bits	✘
R-Type	Estupenda conversión de recreativa	✔
Samurai Ghost	Mala recreativa de Namco	✘
Shockman	Mega Man, pero sin el mega	✘
Silent Debuggers	Son exterminadores en el espacio	✔
Soldier Blade	Shooter para expertos, parte dos	✘
Splatterhouse	Patadas y puñetazos sin profundidad	✘
Super Air Zonk	Ignora el título	✔
Super Star Soldier	Shooter para expertos, parte uno	✘
Victory Run	Más carreras que hacen daño a la vista	✘
Vigilante	Fornida venganza urbana	✘
World Sports Competition	Atletismo para cinco jugadores	✔



Wii EN LA RED

Ding, dong. Te traemos un paquete de cibernoticias para ti. Firma aquí. ¡Gracias!



¡Qué duelo de titanes! No nos gustaría estar en medio.

IWATA PREGUNTA, LOS DEMÁS RESPONDEN

Estas son las típicas cosas que no suelen ser habituales, y menos viniendo de Nintendo. Así que no podíamos dejar de destacar la gran aportación que la compañía de Kyoto está haciendo en una de sus muchas webs que están apareciendo así como de la nada. Esta vez es Wii.com, la web oficial que en el último mes recoge una serie de entrevistas a las caras más conocidas dentro de la compañía. Todo un lujazo. La sección se llama "Iwata pregunta", nombre no menos genial, y básicamente son entrevistas que el presidente está realizando a desarrolladores. La primera fue con Miyamoto a tenor de *Wii Fit*, mientras que ahora es Sakurai quien contesta a las preguntas de Iwata-san. No os lo perdáis.

Todas las fotos tienen su correspondiente nombre, para que no se te olvide.

SEGUIMIENTO DEL PRODUCTO

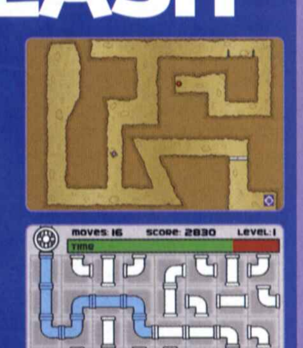
Una de las mejores secciones de esta web es Wii Software. Dentro de ella podrás realizar un seguimiento de los productos clave de Nintendo, y es donde encontrarás las entrevistas a sus protagonistas.

1. Entra en Wii.com. ¿A qué es fácil? Si pones Wii y le das a Control+Enter es incluso más fácil aún.
2. Ve a la sección Software Wii y elige el juego sobre el que quieres obtener información (desde la página principal podrás acceder a la última información también).
3. La sección Iwata pregunta se encuentra en los juegos *Super Mario Galaxy*, *Wii Fit* y *Super Smash Bros Brawl*.



¡JUEGOS GRATUITOS! 5 CLÁSICOS TIPO FLASH

The Explorer



¿Quién es el explorador? ¿Cuáles son sus objetivos? ¿Por qué persigue el puntero incluso sabiendo que le conduce a una muerte instantánea? La respuesta en: ***tinyurl.com/2baw3h***

Plumber



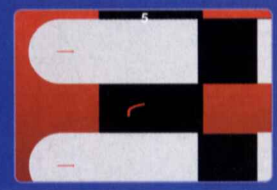
Ya, está fusilado al 100% de Pipe Mania, pero aun así la tarea de empalmar tuberías es tan frenéticamente adictiva en este caso como lo sería en cualquier otro. ***tinyurl.com/yvuzn4***

Wii Roll



Y el premio para el juego flash más superficial del mes es para... este. Inclina el control remoto para equilibrar tu plataforma. Ojo, el control de la rotación es glorioso. ***tinyuri.com/36eypl***

Sobics

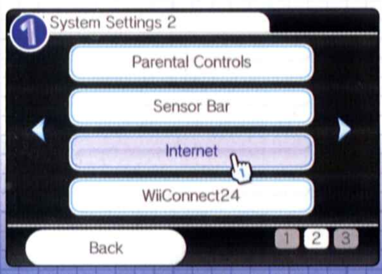


Suponemos que Sobic es el molón aspirante a juego ñoño. Aunque no sea así, su bailecito al final de cada fase de encajada de bloque es increíble. ***tinyuri.com/yvcm63***

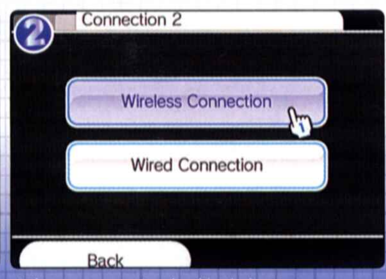
Line Game

Seguramente lo más que te acercarás jamás a un simulador de una tenia. Hace que pilotes un rojo gusano de solitaria a través de estructuras que recuerdan vagamente a un intestino. ***tinyuri.com/23cnf***

CÓMO CONECTAR A LA RED TU WII...



Lo primero, necesitas una banda ancha. Puedes elegir entre tres tipos: ADSL, inalámbrica o mediante el USB Wi-Fi de Nintendo. En cualquiera ve al tabulador de internet del menú de ajustes.



¿Tienes un router inalámbrico? Selecciona un hueco vacío y elige "conexión inalámbrica". En el siguiente menú, elige "buscar un punto de acceso" para localizar tu router.



Selecciona tu router de la lista que aparecerá (si no sale el que quieres, inténtalo acercando tu Wii al router) y, si la tienes, introduce tu contraseña. Ya estará hecho.

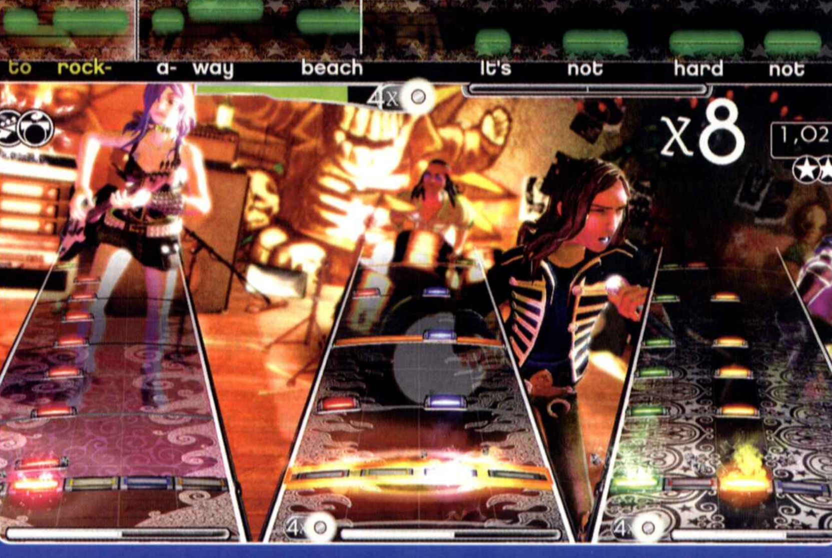


¿Prefieres usar el conector Wi-Fi USB de Nintendo? Debes comprarlo primero y cuesta unos 40 euros, si bien puede comprarse un poquito más barato en tinyurl.com/29r6ch.



MUNDO Wi-Fi

Noticias relacionadas con la red tan sabrosas que devorarás esta página



Qué característico es *Guitar Hero*, ¿verdad? ¡Ah, perdón, si es *Rock Band*!



¿Por qué seguimos escribiendo sobre My Dream? Tenemos que usar uno de estos horrorosos pantallazos una vez más.

Cuando llegas a ese punto en el que tienes ante ti la librería de Wii y te ves obligado a elegir a qué título online quieres jugar, constatas lo lejos de hemos llegado desde los viejos tiempos de *Mario Strikers*. Tiros, estrategia, carreras... hay de todo lo que se te ocurra con el potencial de drenar tu ancho de banda, volviendo locos a papá y a tu hermano mayor cuando pruebas y se descargan sus contenidos, ejem. Y con 'contenidos' nos referimos a estadísticas representadas en un diagrama circular.

¿Te gustan los anuncios relacionados con Wi-Fi? Bueno, aquí te traemos dos de los buenos. La confirmación de que *Rock Band* de EA para Wii no sólo llegará a nosotros con todos sus chulos periféricos de percusión, sino que por suerte esperamos verlos llegar con el contenido descargable y la acción en línea de las versiones para nueva generación. Como el juego requiere cuatro jugadores para sacarle partido de verdad a su potencial roquero, las reuniones on line son una manera práctica de solucionar el fastidioso problema de carecer de amigos. Hasta el más asocial puede jugar. Incluso hay sitio para tipos impopulares o abiertamente insoportables.

Instintos animales

Y aunque siempre ha estado previsto desde que Wild World para DS vendiera 8.000 millones de copias, la confirmación por parte de Nintendo de un lanzamiento en Japón este año de *Animal Crossing Wii* nos ha empujado a empezar a ahorrar para actualizar nuestra conexión de banda ancha y a reservar tiempo libre para nuestros próximos dos años. La naturaleza del juego online es un misterio, el rumor de un título multijugador está reciente en la memoria de muchos.

En el frente de los canales Wii hemos visto una concesión para el Canal Concursos Mii. Siempre ha sido uno de nuestros no-favoritos pero la nueva actualización desde luego simplifica su desordenada interfaz. Con la actualización resulta más fácil encontrar tus propios Miis y pueden verse los 500 más populares, mientras que el abanico antes estaba restringido a sólo 50. Más sensata es la incorporación de controles paternos, aunque sólo sea para impedir que los niños vean los monstruos con cara de genitales que algunos se empeñan en colgar.

Es duro leer en kanji

Las demo para DS y el canal del vídeo promocional todavía están pendientes de lanzarse fuera de Japón. Desde el lanzamiento se ha producido un constante flujo de juegos que probar en tu DS, pero todos han sido de la variedad Touch Generations que no resulta divertido lidiar con los caracteres kanji del idioma nipón. Por mucho que nos guste estudiarnos 40 páginas en incomprensible japonés, nos ponemos mucho más contentos de saber que *Ninja Gaiden DS* entra en servicio a comienzos de marzo.

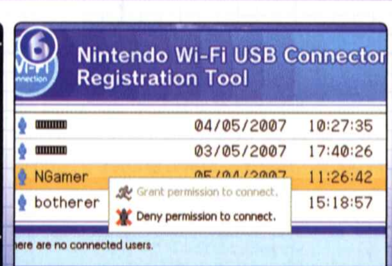
Pero ¿qué hay de lo bueno que tenemos a nuestro alcance aquí y ahora? Juguetear con el reloj interno de la Wii ha mostrado toda clase de secretos escondidos en el país de las maravillas Wi-Fi de la función My Dream de *Nights*. El jardín virtual, en un proceso de cambio inspirado en las criaturas que salvaste en el juego, pueden visitarlo otros usuarios de Wii, con sorpresas mensuales para que te asegures de que lo visitas. En febrero celebran el Nuevo Año chino con dragones de papel, y nosotros particularmente lo esperamos para octubre, cuando las calabazas con linterna de Halloween.

En realidad, olvídate de esto. Para octubre estaremos demasiado ocupados encargándonos de Tom Nook y su capitalismo dictatorial.

Dame la mano si te gustan las linternas dentro de las calabazas.



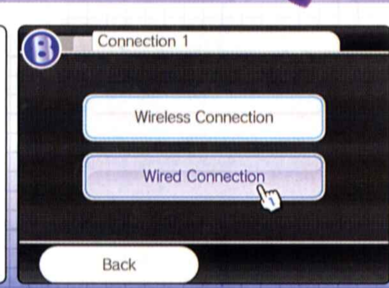
Cuando lo tengas, seleciona una casilla vacía en el menú de internet y vete a "conexión inalámbrica". En el siguiente menú, elije "Conector Nintendo WiFi USB" para comenzar el proceso.



Necesitarás el programa del USB instalado en tu PC y, evidentemente, el PC encendido. Cuando el programa detecte la señal de la Wii, permite el acceso de la consola y ya estará hecho.



¿Prefieres una conexión con cable? Hazte con un adaptador LAN para Wii (encontrarás uno en tinyurl.com/26fh6r) y conéctalo a tu modem. Ahora introdúcelo en el slot USB de Wii y enciéndela.



Vete al menú de opciones de Internet, selecciona una conexión vacía y la opción "conexión por cable". Presiona "OK" para iniciar el test y tu Wii hará el resto. Y voilá, ya está.

Mientras tanto...

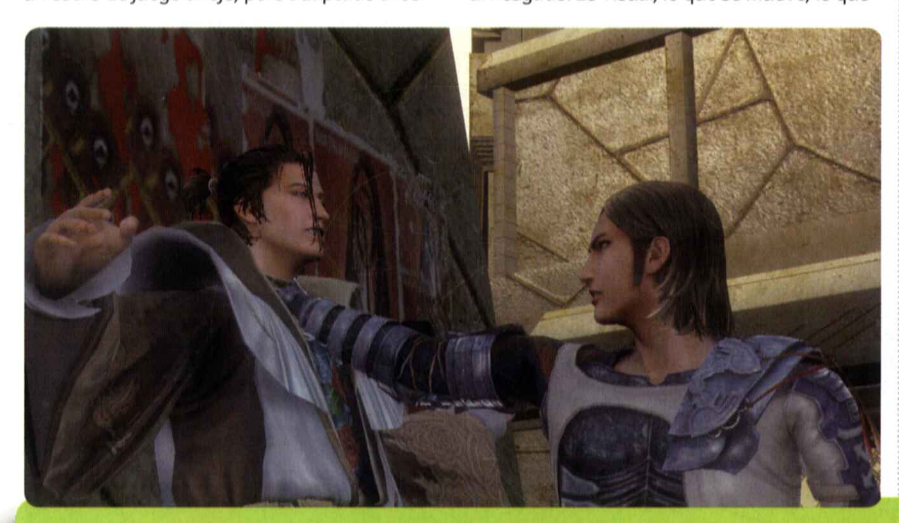
Echamos un ojo al mundo exterior tras las vacas flacas de los últimos meses. Ya tenemos nuevos títulos de los que hablar, pero uno en especial nos ha dejado impactados.

Es sencillamente maravilloso lo que la simple acción de un botón puede cambiar la experiencia de un juego. *Lost Odyssey*, mediante su acción de correr más rápido, nos regala ritmo para jugar como queramos. Si deseamos pasear, podemos, si deseamos combatir menos, tan sólo tenemos que apretar X y los combates nunca cansarán. La gente habla, y dice que *Lost Odyssey* es conservador. Bien, es posible que lo sea, pero son pequeños detalles como éste los que hacen evolucionar el género y proporcionar un estilo de juego añejo, pero adaptado a los tiempos que vivimos. El sistema de batalla es tan suave y ágil que bien podría ponerse a maullar. Las escenas están narradas con tanto mimo como los japoneses hacían sus juegos antaño. Parece que ahora, sólo los verdaderos maestros como Hironobu Sakaguchi conservan la receta. Tenían razón. No es país para viejos...

Pero pese a su acercamiento cinematográfico o un montaje multi-ventana muy televisivo, *Lost Odyssey* se aproxima todavía más a la literatura, lo cual es arriesgado. Lo visual, lo que se mueve, lo que se oye... entra tan rápidamente en nuestros cerebros oxidados como se va. Pero lo que se lee permanece. Y las historias narradas en los "Mil Años de Sueños" son tan bellas y necesarias para completar la experiencia como la propia historia principal. Por ahí dicen que más. De acuerdo.



Al principio puede llegar a chocar la presencia del protagonista de *Lost Odyssey*. Pero eso es sólo porque estamos acostumbrados a rubitos con cara de andróginos.



Gracias a las historias cortas que incluye el juego, podremos conocer detalles del pasado del protagonista. Lo que hace implicarte emocionalmente más con la historia principal.

Que *Lost Odyssey* tiene sus defectos es algo que no podemos negar. Ha pasado tanto tiempo desde su inicio de desarrollo que hasta la cara del personaje que vimos en su introducción ha cambiado de manera significativa con el resto de las escenas de vídeo. Su apartado gráfico se ha vuelto algo sucio, como si tuviera una capa de polvo por encima. Pero claro, todas estas minucias desaparecen cuando uno se va implicando con los personajes, con su historia y con los pequeños detalles.

LA CARTA DEL MISTERIO

El Triángulo de las Bermudas de los juegos



1 ALAN WAKE

La obra de Remedy es una historia de fantasmas enormemente ambiciosa de la que han emergido pocos detalles desde el X06. Cabe esperar que Microsoft impulse las cosas para que el lanzamiento esté listo para navidad, y así lo esperamos, pues es uno de los juegos que mejor pinta para este año.



2 DUKE NUKEM FOREVER

¿Significa la visión de este nuevo trailer (seremos sinceros, ligeramente homoerótico) que el largo, largo, largo desarrollo de este shooter toca a su fin y llega su lanzamiento? Eh... quizá. Incluso los desarrolladores 3D Realms se dan cuenta de que un desarrollo de casi diez años es un chiste macabro.

3 BANJO-KAZOOIE

Rare no ha logrado divertirse demasiado con la 360 hasta ahora, pero proliferan los rumores de que *Banjo* es un auténtico regreso a las plataformas. No se ha sabido nada en año y medio pero aún está a tiempo, aunque el reciente anuncio de *Gears of War 2* hace que el catálogo esté surtido.



Kaim huye del estereotipo de personaje inmaduro e infantil. Gracias.



Esta vez Lara se dirige a la ropa interior. Es decir, a la zona inferior, al inframundo. Al inframundo maya, vamos. Lástima de lo otro.



¡Alerta: zombies! *Left 4 Dead* brinda un molón modo cooperativo, repleto de momentos de angustia y tíos feos, tumorosos y horrorosos

Su logro más significativo comienza con el propio Kaim Argonar, que parece ser una reivindicación a la cantidad de protagonistas inmaduros armados a los que estamos acostumbrados en el género. La edad de Kaim supera la suma de todos los protagonistas de rol oriental juntos. Si es cierto que los personajes de rol tienen la edad media del jugador, entonces Sakaguchi tiene claro el público al que ha dirigido su juego. Y nosotros respondemos con un sonoro aplauso. Recomendamos encarecidamente *Lost Odyssey*. Todo amante del género debería probarlo.

LOST ODYSSEY SE APROXIMA TODAVÍA MÁS A LA LITERATURA

El inframundo

Los desarrolladores de Crystal Dynamics prometen que la primera versión de Lara creada entera y específicamente para consolas de nueva generación será una enorme caja de puzzles llena de, bueno, de puzzles, más en línea con la vieja escuela de *Anniversary*. Pero, por supuesto, tiene un aspecto mil veces mejor y brinda unos efectos atmosféricos increíbles, así como un enorme trasfondo argumental que nuestros espías del campo de la 360 nos adelantan que estará ambientando en el submundo maya. De acuerdo con la leyenda, habrá ríos llenos de sangre, un poco como la redacción de NGamer cualquier lunes por la mañana.

Tambores lejanos

¿Te gustan las cosas un poco más cañeras? Entonces la idea de que se dibuje en el horizonte la perspectiva de EA comercializando un monstruo en forma de *Rock Band* pondrá tu sangre a bullir y tu cartera a temblar. La verdad es que la versión final no es perfecta al 100%, pero seguro que te resulta fácil de perdonar, y que evoca los pasos de *Guitar Hero*, y no sólo en cuanto a su tono. Con una guitarra impresionante, un micrófono fantástico y un conjunto de percusión que llegarás a aborrecer. Es divertido al principio, pero enseguida te darás cuenta de que es en la percusión donde una canción funciona o no funciona.

Hablando de distracciones, seguro que no hay nada que atraiga más tu atención que un zombie asaltándote en mitad de la noche con un tumor deformante colgando del rostro.

Se trata en esencia de un juego de terror y supervivencia, para PC y 360, que –¡genial!– ofrece a hasta cuatro jugadores la posibilidad de jugar de modo cooperativo en su camino a través de una de las ambientaciones más tensas, aterradoras y magníficamente realizadas de los últimos tiempos. Tampoco te preocupes mucho si no tienes tres colegas con los que padecer, porque la inteligencia artificial es verdaderamente increíble, gracias al motor Source de Valve (con una CPU en condiciones, de manera que tendrás un compañero a tu lado que nunca te dejará en la estacada). Hay partes del juego que nos recuerdan cosas que ya hemos visto antes pero la verdad es que *Left 4 Dead* parece que redefinirá las fronteras de un género que *Resident Evil* ha fijado para tanto tiempo. ¿Será capaz de igualar la serie clásica de Capcom? Una cosa es segura: si no, se quedará muy muy cerca.



4 *LA NOIRE*
Esta historia ambientada en los años 40 la ha creado el equipo responsable de *The Getaway*, pero tras el trailer inicial ha generado a su alrededor más silencio que un discurso de Pedro Solbes. Es una apuesta segura que no aparecerá este año, pero el Equipo Bondi está en ello y espera mostrar adelantos significativos de aquí a navidad.

5 *MARVEL UNIVERSE ONLINE*
Cuando decidimos incluir este juego aún no sabíamos nada de su reciente cancelación. Lo que indica que no íbamos muy desencaminados al incluirlo. El título ha sido cancelado debido a que la situación de los MMOs no era la ideal. Ciertamente, el éxito de *World of Warcraft* está impidiendo que el género evolucione.



6 *EIGHT DAYS*
Puede que recuerdes este shooter desarrollado por Sony y situado en el desierto, que comienza con un trailer creado con tecnología CGI que Sony más o menos aseguró que formaba parte del juego. Sencillamente no era así. Tan sólo fijaos en la falsedad de su mirilla. Pero, tras pasar los dos últimos años en medio de un atronador silencio, este año va a ser el definitivo... o sale adelante, o se cancela.

TOP 15 DS



LO MEJOR DE **DS** QUE EL DINERO PUEDE COMPRAR



01 THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
NINTENDO | NINTENDO | 95%

Lo mejor para DS. El más bonito, el que mejor se juega, el que suena mejor, con los mejores puzzles, el mejor en todo. Hasta que Nintendo saque una portátil que, de hecho, sea un Nintendogs, no hay experiencia de juego mejor. Cómpratelo.



02 ADVANCE WARS DARK CONFLICT *INTELLIGENT SISTEMS | NINTENDO | 93%*
Segunda parte con un tono más oscuro, y la misma diversión de siempre. Advance Wars es sinónimo de calidad.



03 ADVANCE WARS DUAL STRIKE *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
A pesar de que te confunda con sus batallas de gemelos, es más accesible que *Advance Wars 2* para GBA. Si fuera online.



04 PLANET PUZZLE LEAGUE *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
Este puzzle de bloques esconde un juego complejo, la utilización del stylus te empuja hacia una casi perfecta premisa de satisfacción.



05 ANIMAL CROSSING: WILD WORLD *NINTENDO | EAD | 89%*
Pagar la hipoteca puede ser divertido! Rara adicción que te deja en mitad de un bosque lleno de bestias empasteladas y locas.



06 NEW SUPER MARIO BROS *NINTENDO | R&D1 | 89%*
¿Es una continuación del original o un megamix de toda la serie? Ambos: y el segundo mejor plataforma de los últimos 10 años.

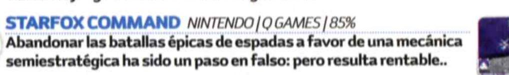


07 WARIOWARE: TOUCHED! *NINTENDO | R&D1 | 88%*
Una colección sencillamente divertida del dotado y raro equipo de *WarioWare*. Un pelín demasiado fácil comparado con los anteriores



08 FINAL FANTASY XII RW *SQUARE-ENIX | PROEIN | 88%*
No es estrictamente necesario que juegues al FF XII original para disfrutarlo, y su diseño es magnífico. Muy recomendable.





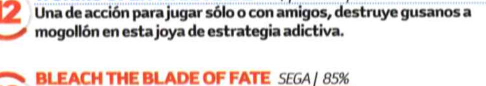
09 CHIBI-ROBO: PARK PATROL *NINTENDO | SKIP | 86%*
Un set de personajes dulces y extraños, pero a la vez inmensamente atrayentes, y sobre todo, brillantes, coloridos, una delicia de juego animado de forma agradable.



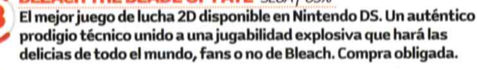
10 STARFOX COMMAND *NINTENDO | Q GAMES | 85%*
Abandonar las batallas épicas de espadas a favor de una mecánica semiestratégica ha sido un paso en falso: pero resulta rentable..



11 YOSHI'S ISLAND DS *NINTENDO | ARTOON | 85%*
El equipo de XBox Blink The Cat ha metido sus sucias manos en toda una leyenda de Nintendo. Y lo ha hecho bien. Muy bien.



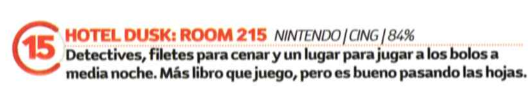
12 WORMS OPEN WARFARE 2 *THQ | TEAM17 | 85%*
Una de acción para jugar sólo o con amigos, destruye gusanos a mogollón en esta joya de estrategia adictiva.



13 BLEACH THE BLADE OF FATE *SEGA | 85%*
El mejor juego de lucha 2D disponible en Nintendo DS. Un auténtico prodigio técnico unido a una jugabilidad explosiva que hará las delicias de todo el mundo, fans o no de Bleach. Compra obligada.



14 TETRIS DS *NINTENDO | IN HOUSE | 84%*
La versión "mejorada" del *Tetris* es una sarta de tonterías, pero el modo Wi-Fi multijugador le añade una nueva dimensión a la cosa.



15 HOTEL DUSK: ROOM 215 *NINTENDO | CING | 84%*
Detectives, filetes para cenar y un lugar para jugar a los bolos a media noche. Más libro que juego, pero es bueno pasando las hojas.



TOP 15 Wii

LOS MEJORES JUEGOS DE **WII** HECHOS JAMÁS

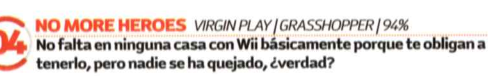


01 SUPER MARIO GALAXY
NINTENDO EAD | NINTENDO | 97%

Nada en Wii desprende tanta imaginación, jugabilidad y saber hacer. Si no quieres esto, no deberías tener una Wii. Super Mario Galaxy demuestra como reinventar la jugabilidad y cómo volver a hacernos sonreír como cuando éramos niños.



02 THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS *NINTENDO | EAD | 97%*
Empieza de manera lenta, pero se convierte en el mejor Zelda de la historia. Pocos juegos tienen tanto corazón como cerebro.



03 RESIDENT EVIL 4 WII EDITION *NINTNDO | CAPCOM | 96%*
Adaptado a la Wii, incluye nuevas misiones para Ada Wong, además de movimientos ultrarápidos con el Wiimando y nunchaco.



04 NO MORE HEROES *VIRGIN PLAY | GRASSHOPPER | 94%*
No falta en ninguna casa con Wii básicamente porque te obligan a tenerlo, pero nadie se ha quejado, ¿verdad?



05 METROID PRIME 3 CORRUPTION *NINTENDO | RETRO | 91%*
Sin duda una experiencia preciosa y lo suficiente para tener a los viejos y nuevos Metroiders más felices.



06 GUITAR HERO III *ACTIVISION | RED OCRANE | 91%*
Una incomparable experiencia de juego, sobre todo si se juego en modo cooperativo mediante Wi.Fi. Tienes que tenerlo.



07 ZACK & WIKI *NINTENDO | CAPCOM | 90%*
Una obra sin igual por su originalidad y su uso del Wiimote. Zack & Wiki es un resumen de toda tu imaginación al pensar en el mando.



08 BULLY SCHOLARSHIP EDITION *ROCKSTAR | ROCKSTAR | 90%*
Si sólo quieres un arcade aunque extremadamente corto, Ghost Squad es una buena opción. Rápido, explosivo y divertido.

09 LEGO STAR WARS THE COMPLETE SAGA *ACTIVISION | 90%*
Las piezas de Lego saben como acoplarse a ca da plataforma que tocas, y nosotros se lo agradecemos.

10 GEOMETRY WARS GALAXIES *VIVENDI | 89%*
Una bofetada de colores que despiertan algunas neuronas y machaca otras totalmente. Una explosión de color.

11 SUPER PAPER MARIO *NINTENDO | NINTENDO | 88%*
Un gran plataformas totalmente plano que desprende todo el potencial y magia de Mario de una forma sencilla y que funciona.

12 SSX BLUR *EA | EA MONTREAL | 88%*
El primer juego con sustancia desde el lanzamiento de Zelda. Control perfecto y una buena calibración. Además, es precioso.

13 TRAUMA CENTER: SECOND OPINION *NINTENDO | ATLUS | 84%*
La cirugía, los dilemas morales y cientos de desafíos hacen que este juego funciones. Extremadamente difícil, pero muy adictivo.

14 WARIO WARE SMOOTH MOOVES *NINTENDO | NINTENDO | 84%*
Lástima que el modo multijugador no sea simultáneo. Una de las mejores recopilaciones de minijuegos que existe.

15 SUPER MONKEY BALL BANANA BLITZ *SEGA | SEGA | 84%*
Oh, la simplicidad de un simio en un juego de puzles. Con 100 juegos y 50 minijuegos que te entretendrán un buen rato.

JUGANDO EN LA CONSOLA VIRTUAL

A continuación te contamos qué hacemos con Wii cuando no jugamos a juegos de Wii...

PHANTASY STAR II
No, no queremos jugarlo de nuevo, pero nos apetecía recordar cómo se hacían antes los Phantasy Star e intentar averiguar el por qué últimamente nos sentimos algo decepcionados con ellos..

HARVEST MOON
Tras la desilusión del último *Harvest Moon* preferimos volver a los orígenes.

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME
"¿Eh? Sí, seguimos con él, parece que alguien olvidó realizar una tarea a mitad de juego y volvimos a empezar"

LO MÁS JUGADO EN G

PIKMIN 2
Seguimos la aventura estratégica de los Pikmin. Últimamente Olima anda pluriempleado.

METROID PRIME II
Nada, en cuanto vuelvas a leer esta sección habremos finiquitado de nuevo *Metroid II*.

F-ZERO GX
Después de la sensación de *Sonic Riders Zero Gravity* hemos tenido que volver a él.

SUPER SMASH BROS MELEE
¿Alguien sabe ya la fecha? No. Pues nosotros seguimos con este

BATEN KAITOS
Alguien ha prometido importar la segunda parte si terminamos Baten Kaitos antes del mes.

TALES OF SYMPHONIA
¿A quién se le ocurre jugar a dos juegos de rol a la vez? A nosotros, claro, pero toma su tiempo.

TOP CINCO JUEGOS GBA





1. GIAKUTEN SAIBAN
Ningún aficionado a Phoenix Wright debería dormir tranquilo hasta tener una copia japonesa del Giakuten Saiban de GBA.

2. WARIOWARE INC: MINIGAME MANIA
Le llevamos siempre con nosotros. Nos gustan los minijuegos tanto que nos duelen los pulgares.

3. FF IV ADVANCE
Ya sólo falta una fecha de lanzamiento europea para que su remake esté más cerca. Tenemos mucha curiosidad por él..

4. CASTLEVANIA ARIA OF SORROW
Aria of Sorrow sigue siendo unos de nuestros Castlevania favoritos para Game Boy Advance.

5. THE LEGEND OF ZELDA MINISH CAP
¿Somos los únicos que les hace gracia el sombrero Minish? Somos felices viéndole encima de Link.



SUSCRÍBETE A NGAMER

3 REVISTAS POR SÓLO 6,50 €



Y DISFRUTA DE IMPORTANTES VENTAJAS

* Te beneficiarás de un descuento muy considerable.
* Estarás a cubierto de cualquier subida de precio.
* Recibirás cada ejemplar cómodamente en tu domicilio.
* Te reenviaremos, sin cargo, cualquier ejemplar extraviado.
* Podrás cancelar tu suscripción cuando lo desees con una simple llamada de teléfono, e-mail o carta.

(OFERTA VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ESPAÑA)

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A NGAMER

Pagando cada tres meses 6,50 € (2,15 € por ejemplar). La suscripción estará vigente hasta que decida suspenderla mediante comunicación por cualquier medio.

DATOS PERSONALES

Nombre: Apellidos:

Calle: Piso: Puerta: Escalera:

C.P.: Población: Provincia:

Tel.: NIF: E-mail:

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Titular:

DC: Número de cuenta:

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS TRIMESTRALES POR 6,50 € QUE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN A NGAMER

FECHA FIRMA DEL TITULAR

NG-01006

CON TARJETA DE CRÉDITO

VISA:

Fecha de caducidad:

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de protección de datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz.

CÓMO SUSCRIBIRTE

* Por teléfono: 91 446 52 54 y 91 446 52 55
* Por e-mail: suscripciones@globuscom.es
* Por fax o correo: fotocopia o recorta este boletín, cumplimentado con tus datos, y envíalo al número de fax 91 445 60 03 o 91 447 10 43 o por correo a Globus Comunicación. Dpto. de suscripciones. C/ Covarrubias, 1-2º dcha. 28010 Madrid.



¡Y MUCHAS SORPRESAS MÁS!


Wii
Nintendo

